

cómics

¡El camino a *Crisis Oscura* empieza con *La muerte de la Liga de la Justicia*! Joshua Williamson y Rafa Sandoval acaban con el mayor grupo de héroes del Universo DC.

Tributo a los creadores que nos han dejado en 2022: **Neal Adams, George Pérez, Tim Sale y Alan Grant**. Este número incluye una historia homenaje al maestro Adams.

Lee aquí el último capítulo
de ***Batman 1989***.



Carnaza humana:
supervivencia y terror.



Y ADEMÁS:

- **MÁS ALLÁ DE FLASHPOINT:** REGRESO A UNO DE LOS MUNDOS ALTERNATIVOS MÁS ICÓNICOS.
- **DRAGON AGE: ASESINO DE MAGOS,** PRESENTAMOS LOS CÓMICS QUE EXPANDEN LA SAGA DE VIDEOJUEGOS.
- **DEMONIC:** LO NUEVO DE SKYBOUND. ¿QUÉ HARÍAS PARA PROTEGER A TU FAMILIA?



978-84-19549-99-0

REVISTA ECC / 46 / 48 PÁGS. / DICIEMBRE 2022





ECC CÓMICS NÚM. 46

Primera edición: Diciembre de 2022

Batman '89 núm. 6 USA.
Original U.S. editor: Andrew Marino.

Batgirls núm. 9: A Tribute to Neal Adams USA.
Original U.S. editor: Brittany Holzherr.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2022 DC. All Rights Reserved. Copyright © 2021-2022 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Published by ECC Ediciones under License from DC. Any inquiries should be addressed to DC o/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

ECC Ediciones, Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Traducción: Felip Tobar Pastor

Colaboradores: Fran San Rafael, David Lora, Xose Aldámiz, Diego Matos, Reme B., Pedro de Meroader, Isaac Ulloa, Raúl López

Rotulación: Luis Domínguez

Ilustración de portada: Todd Nauck (*Justice League* núm. 75)

Diseño: Jordi Vázquez

Edición: Bruno Lorenzo

Impreso en España DL B 25231-2018 ISBN: 978-84-19549-99-0

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre nuestras publicaciones en www.eccediciones.com

Si deseas adquirir nuestros cómics, puedes hacerlo en www.ecccomics.com

Puedes adquirir arte original en www.eccarteycoleccionismo.com

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a comercial@eccediciones.com o llama al **93 252 20 28**

Contacto para medios prensa@eccediciones.com



/eccediciones



canaleccediciones

Los compromisos de ECC Ediciones con los lectores

- ECC siempre termina las colecciones que empieza a publicar.
- El precio de nuestros cómics depende únicamente de las características industriales y del número de páginas. Nuestra tabla de precios es pública y puedes acceder a ella en nuestra página web. Los títulos con características no reflejadas en dicha tabla no se rigen por ella.
- Las historias que publicamos en ediciones limitadas o ediciones para coleccionistas siempre se publican también en ediciones regulares. La edición puede ser limitada, pero no lo es el acceso al contenido.

Más información sobre nuestros compromisos con los lectores en www.eccediciones.com/compromisos

El último número de **ECC Cómic**s en este intenso 2022 es también el de la despedida de **Batman 1989**. Finaliza la miniserie que ha recuperado para novatos y nostálgicos el mundo de la película original de **Tim Burton** y **Michael Keaton**. En el momento de escribir estas líneas no sabemos si volveremos a disfrutar en algún momento de esta icónica versión, puede que incluso en la gran pantalla, pero las aventuras del Caballero Oscuro continúan ahora en diferentes títulos, para todas las edades. Os animamos a consultar con vuestro librero favorito o a través de nuestras redes sociales si tenéis alguna duda o necesitáis orientación a través de los entresijos de la batfamilia. En el número de enero debutará por aquí una nueva serie limitada original de DC, inédita en España. Tenéis un avance de lo que hemos preparado unas páginas más adelante. Esperamos que os guste tanto o más que **Batman 1989**.

En este ejemplar también hemos querido rendir tributo a los grandes autores que nos han dejado en los meses previos: **Neal Adams**, **George Pérez**, **Tim Sale** y **Alan Grant**. Aprovechamos la ocasión para incluir el homenaje a Adams publicado por DC. Se trata de una pieza muy emotiva escrita por **Tom King** y dibujada por uno de los hijos del maestro, **Josh Adams**.

La portada de este **ECC Cómic**s núm. 46 está dedicada a **La muerte de la Liga de la Justicia**, uno de los títulos más esperados del año, que abre el camino hacia la siguiente Crisis. Además, presentamos **Más allá de Flashpoint**, así como tres licencias que acaban de aterrizar en nuestro catálogo: **Dragon Age**, **Demonic** y **Carnaza humana**. La fantasía y el terror siguen (y seguirán) muy presentes entre nuestros lanzamientos, para alegría de los fieles de ambos géneros y de todos aquellos que quieran probar nuevos horizontes. ¡Nos leemos en 2023!



Portada de *Batman '89* núm. 6 USA
Dibujo de Joe Quinones

BATMAN 1989 - SOMBRAS: CONCLUSIÓN

Publicado originalmente en
Batman '89 núm. 6 USA (2022)

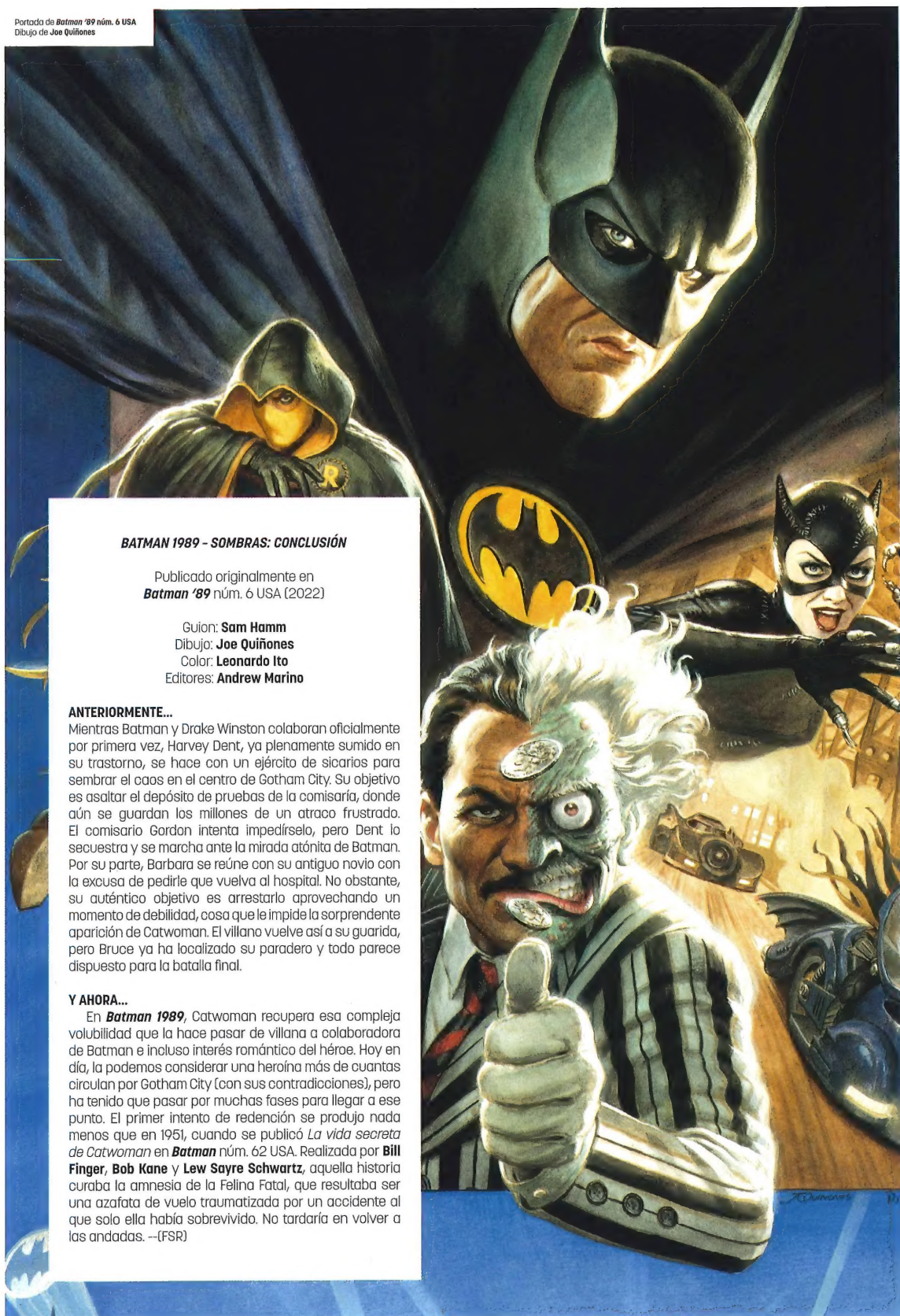
Guión: **Sam Hamm**
Dibujo: **Joe Quinones**
Color: **Leonardo Ito**
Editores: **Andrew Marino**

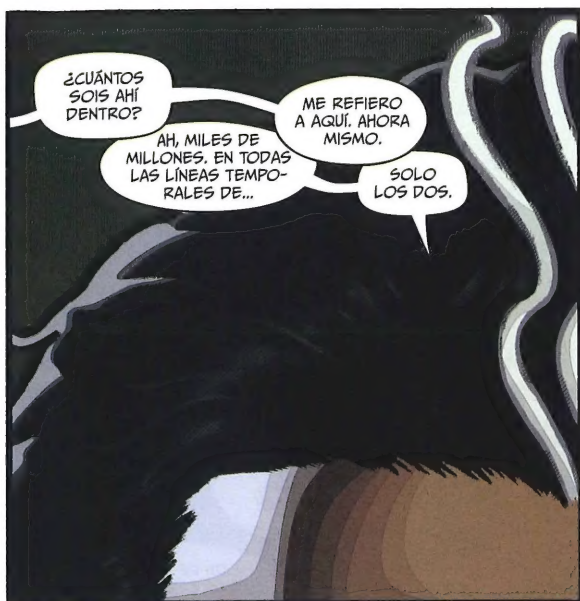
ANTERIORMENTE...

Mientras Batman y Drake Winston colaboran oficialmente por primera vez, Harvey Dent, ya plenamente sumido en su trastorno, se hace con un ejército de sicarios para sembrar el caos en el centro de Gotham City. Su objetivo es asaltar el depósito de pruebas de la comisaría, donde aún se guardan los millones de un atraco frustrado. El comisario Gordon intenta impedirselo, pero Dent lo secuestra y se marcha ante la mirada atónita de Batman. Por su parte, Barbara se reúne con su antiguo novio con la excusa de pedirle que vuelva al hospital. No obstante, su auténtico objetivo es arrestarlo aprovechando un momento de debilidad, cosa que le impide la sorprendente aparición de Catwoman. El villano vuelve así a su guarida, pero Bruce ya ha localizado su paradero y todo parece dispuesto para la batalla final.

Y AHORA...

En *Batman 1989*, Catwoman recupera esa compleja volubilidad que la hace pasar de villana a colaboradora de Batman e incluso interés romántico del héroe. Hoy en día, la podemos considerar una heroína más de cuantas circulan por Gotham City (con sus contradicciones), pero ha tenido que pasar por muchas fases para llegar a ese punto. El primer intento de redención se produjo nada menos que en 1951, cuando se publicó *La vida secreta de Catwoman* en *Batman* núm. 62 USA. Realizada por **Bill Finger**, **Bob Kane** y **Lew Sayre Schwartz**, aquella historia curaba la amnesia de la Felina Fatal, que resultaba ser una azafata de vuelo traumatizada por un accidente al que solo ella había sobrevivido. No tardaría en volver a las andadas. --(FSR)





¿CUÁNTOS
SOIS AHÍ
DENTRO?

AH, MILES DE
MILLONES, EN TODAS
LAS LÍNEAS TEMPO-
RALES DE...

ME REFIERO
A AQUÍ, AHORA
MISMO.

SOLO
LOS DOS.



¿ATRAPADOS EN UN
ÚNICO CUERPO, EN PUÑA
CONSTANTE? NOS HABRÍAMOS
MATADO EL UNO AL OTRO,
SI NO HUBIERAMOS APREN-
DIDO A COEXISTIR.

TESIS...
ANTÍTESIS...

SÍNTESIS.

AHH, QUÉ
BIEN. UN MATÓN
CULTO.



POR RARO QUE
PAREZCA, FUE
TU DIFUNTO JEFE
QUIEN...

ÉL NO
ES MI
JEFE.

...QUIEN NOS
SIRVIÓ DE INSPIRACIÓN.
UN HOMBRE BASTANTE
BUENO. ME CAÍA BIEN.

RODEADO POR
EL MAL, PERO CONSA-
GRADO AL IMPERIO DE
LA LEY, ALGO QUE
SOLO UN BANDO
RESPECTABA.



SIEMPRE HEMOS
SABIDO QUE EL BIEN ES
DÉBIL: ESTÁ LIMITADO POR
SU PROPIA NATURALEZA. INDE-
FENSO FRENTE A UN ENEMI-
GO SIN CONCIENCIA.

EL MAL SOLO TE-
ME A UN MAL MAYOR.
LOS MONSTRUOS,
SOLO A MONS-
TRUOS PEORES.

AHÍ
ENTRABAS
TÚ.



SIN EMBARGO...
AL EMPLEAR LAS
HERRAMIENTAS DEL MAL
PARA HACER EL BIEN...
DEJAMOS DE SER
BUENOS.

"NO DEBEMOS
PERMITIR QUE NOS
ASUSTEN O NOS SEDUZCAN
PARA ACEPTAR EL MAL
COMO NUESTRA LIBE-
RACIÓN DEL MAL."

¿NO ES
ESO LO QUE HAS
DESCUBIERTO?



SI SE TRATA DE
IMPARTIR JUSTICIA... DE
CUMPLIR CON EL DEBER
DEL QUE DIOS HA ABDICADO...
EL BIEN Y EL MAL SOLO
SON MEDIOS PARA
UN FIN.

O CO-
MO SUELE
DECIRSE...

...DOS CARAS
DE LA MISMA
MONEDA.



HARVEY...

...TODO HA
TERMINADO. QUIERO
AYUDARTE.



YA ME HAS
AYUDADO
BASTANTE.

¿SABES
QUÉ HAY
EN ESTE
MALETÍN?



MÁS PODER
DEL QUE JAMÁS
SONÉ. Y SOY
UN HOMBRE
AMBIICIOSO!

NADA DE ESTO
HABRÍA OCURRIDO
SI NO HUBIERAS
ECHADO A PERDER
ESE ATRACO.

ASÍ QUE
GRACIAS, BAT-
MAN. NO PUEDO
SERVIR EN
EL CIELO...



...PERO
PUEDO GO-
BERNAR EN EL
INFIERNO.



DENT.
¡ALTO!



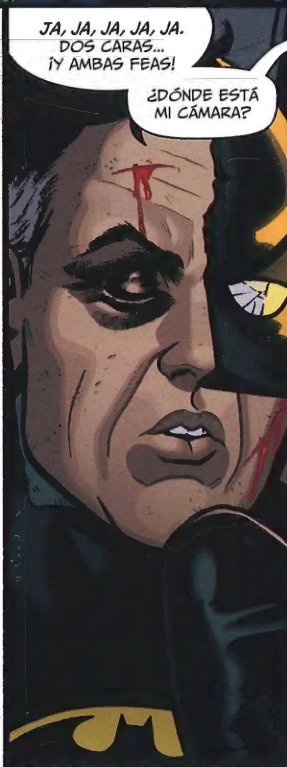
¡GNNNNAAHHHH!



ODIO
DESPEDIRME
DE ESTE SITIO...
ME GUSTABA
ESTAR AQUÍ...

¿DÓNDE
ESTÁ... ESE...
DETONADOR...?







ESTO NO ES BUENO.

CARAY. AÚN RESPIRA. TIENE EL PULSO BIEN. DEBEMOS LLEVARLE A...

NADA DE HOSPITALES. LE LLEVAREMOS A CASA. CON ALFRED.



¿LE CONOCES? ¿SABES... QUIÉN ES?

PUES CLARO. Y SÉ QUIÉN ERES TÚ...

...DRAKE.



EL COCHE, LA MOTO, LOS ARTILUGIOS... ¿SÍ TIENE CALADOS A TOOODOS, ¿EH?

OYE, YA LO CAPTO. TIENE QUE MANTENERME CERCA... HASTA QUE ÉL AVERIGÜE SI SOY UNA AMENAZA O NO.

¿Y LO ERES?

DEPENDE DE ÉL.



ESO DA QUE PENSAR. EL SR. DENT HA ESTADO REPARANDO DINERO ROBADO POR BURNSIDE, A PERSONAS QUE LO NECESITABAN.

Y SI ESOS DE LINCOLN SON LA MITAD DE MALOS DE LO QUE DICES...

YA VEO. ¿EN QUÉ SE DIFERENCIA HARVEY DE BRUCE, DE TI O DE MÍ?

BUENO, ESTÁ MÁS LOCO.

Y CONSIGUE MEJORES RESULTADOS.

DIOS MÍO. NUNCA HABÍA ESTADO AQUÍ ABAJO.

SRTA. KYLE. ES UN PLACER VERLA.

¿SE LLEVARÁ A LA GATA?

HOLA, ALFRED. ÉCHAME UNA MANO CON EL PACIENTE.



BUENO, LE HE VISTO PEOR...

...AUNQUE NO MUCHO PEOR.



NNNNNGGGGHHHHH...

¿ESTOY
SONANDO?

NO, HAS
MUERTO Y ESTÁS
EN EL CIELO.



SI EL
CIELO ES
ASÍ...

...EL INFIERNO
ES PEOR. NO HAY
ANALGÉSICOS.

TRES COSTILLAS
DARADAS, UN TOBILLO
DISLOCADO Y VARIOS
ESGUINCES DE LOS
MALOS. NO PODRÁS
VOLVER A LA
ACCIÓN HASTA...



¿QUÉ HAY
EN EL MALETÍN,
SELINA?

¿YA HAS
VUELTO AL
TRABAJO?

BUENO...
¿RECUERDAS AQUEL
ATRACO QUE IMPEDISTE?
¿DOS FURGONES BLINDADOS?
¿UN BOTÍN DE 31 MILLONES DE
AHORROS Y PRÉSTAMOS LINCOLN?



"AQUEL ROBO
FUE PLANADO...
Y COMETIDO...
POR AHORROS
Y PRÉSTAMOS
LINCOLN."

"NO LES IMPORTABA
EL DINERO. TENIAN
DOCUMENTOS QUE
QUERIAN QUE DESAPARE-
CIESEN CUÁNTO ANTES."

"DESDE HACE AÑOS,
HAN ESTADO DESVIANDO
FONDOS FEDERALES
MEDIANTE UNA SERIE DE
EMPRESAS QUE ERAN
TAPADERAS DE LA MAFIA..."



"...Y ESO APENAS DEJABA CALDERILLA PARA MEJORAR LA CIUDAD... Y MILLONES EN SOBORNOS PARA LOS POLÍTICOS QUE HICIERON EL ARREGLO."

"HASTA QUE TÚ APARECISTE.
Y... ¡BUM! DE REPENTE, LOS
DOCUMENTOS INCRIMINATORIOS
ESTABAN EN EL DEPOSITO DE
PRUEBAS DE LA POLICIA."

"IMAGINA EL PÁNICO
QUE SE DESATÓ."



¿HASTA DÓNDE
LLEGA ESTO?

MIENTRAS
HARVEY POSEA
ESE MALETÍN...

...TENDRÁ CONTROLADO
AL GOBERNADOR, A UN
SENADOR, A UN ALCALDE Y A UN
NUEVO COMISARIO DE POLICIA.



AH, Y ME DEJABA
A UNO.

HARVEY TE
HA VISTO LA CARA
EN EL TÚNEL.

TIENE
CONTROLADO
A BRUCE
WAYNE.





ESTAMOS... MÁS QUE DISPUESTOS A ESCUCHAR, HARVEY. TAN SOLO DINOS LO QUE QUIERES.

LA LISTA ES CORTA. QUE SE RETIREN TODOS LOS CARGOS CONTRA MÍ. QUE SE CIERREN TODAS LAS INVESTIGACIONES EN CURSO...

HARVEY, ESO SERÁ... DIFÍCIL.

PERO VAIS A HACERLO IGUALMENTE. PORQUE A PARTIR DE AHORA SOY VUESTRO AMO Y SEÑOR, GARRAPATAS CHUPASANGRES. ¡Y HARÉIS TODO LO QUE OS DIGA!



¡CÁLMATE! SI QUIERES DINERO, TE PAGAREMOS UNA PARTE.

LO SIENTO, CHICOS, PERO DESDE ESTE INSTANTE EL DINERO DE GOTHAM IRÁ A PARAR A GOTHAM. EL CHOLLO TERMINA AQUÍ.



Y SÉ LO QUE ESTÁIS PENSANDO. AUNQUE OS LO ADVIERTO YA... SI ALGO ME SUCEDE...

...TODO EL PAPELEO QUE OS INCRIMINA SE HARÁ PÚBLICO. LOS VOTANTES... Y LA PRENSA... DESCUBRIRÁN CON QUIÉN OS ACOSTÁIS...



¿CUÁL ES TU PARTE, FALCONE? ¿QUÉ PORCENTAJE TE LLEVAS POR BLANQUEAR MORDIDAS?

ESCÚCHAME BIEN, GÁRGOLA. PUEDE QUE ASUSTES A ESTOS POLÍTICOS... NO SON NADA, VIENEN Y VAN... PERO ¿YO? SOY UNA CONSTANTE.



CONSTRUCCIÓN. TRANSPORTE. LIMPIEZA Y RECOGIDA DE BASURAS. YO HAGO QUE ESTA CIUDAD FUNCIONE.

LLEVAS AÑOS INTENTANDO ECHARME EL GUANTE Y NUNCA LO HAS CONSEGUIDO...

...PORQUE MIS ABOGADOS SON MÁS LISTOS QUE TÚ.



Y TENGO A UN MILLAR DE SOLDADOS A LOS QUE LES ENCANTARÍA METERTE UNA BALA EN ESE FEO CRÁNEO.

ASÍ QUE CÓMPRATE UN POCO DE CREMA ANTIACNÉ Y...

¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?



JUGAR A UN JUEGUECITO.

CARA, HAGO ALGO BUENO. CRUZ, HAGO ALGO...



...QUIZÁ UN POCO LOCO.

QUÉ SUERTE TIENES. VOY A HACER ALGO BUENO...



BLAM

¡...POR LA GENTE DE GOTHAM CITY!

¡DIOS MÍO! ¡HARVEY!

¡JEROME! ¿QUÉ TAL TE VA? CUÁNTO TIEMPO SIN VERTE.

LA REFORMA TIENE BUENA PINTA.

OYE, ME PREGUNTABA SI RECIBISTE... ¿UN PAQUETITO QUE TE ENVIÉ?

LO RECIBÍ. ¿DE DÓNDE SACASTE MEDIO MILLÓN DE DÓLARES, HARVEY?

DE MIS... ER... BENEFACTORES.

DE LA FUNDACIÓN BRUCE WAYNE.

LA FUNDACIÓN THOMAS Y MARTHA WAYNE. TAL VEZ QUIERAS DECIRLO BIEN LA PRÓXIMA VEZ QUE CUENTES ESE CUENTO.

DISPARARON CONTRA UNA MULTITUD... DE PERSONAS QUE SE MANIFESTABAN POR TI.

YA INTUÍA QUE HABÍAS REPARTIDO DINERO ROBADO A LO LARGO Y ANCHO DE BURNSIDE. CASI TODOS ESTÁN TAN DESESPERADOS QUE NO LES IMPORTA DE DÓNDE PROCEDE.

ERA DINERO ROBADO AL PUEBLO. YO NO HE HECHO MÁS QUE DEVOLVERSELO.

¡SOY UN MALDITO ROBIN HOOD!

HABÍA TIRADORES EN LA COMISARÍA QUE ASALTASTE.

FUE ALGO... NECESARIO. AHORA TENGO PODER DE VERDAD. PUEDO TRANSFORMAR ESTA CIUDAD. PARA MEJOR.

POR UN MOMENTO LLEGUÉ A PENSAR QUE EMPEZABAS A PREOCUPARTE POR LA GENTE QUE DEJABAS ATRÁS. ASÍ SOY YO... VIEJO E INGENUO...

MÍRAME, JEROME. ¿NO VES POR LO QUE HE PASADO?

MI PIEL... QUEMA. SUPURA. APESTA.

ME DUELE HABLAR. ME DUELE SONREIR. ME DUELE RESPIRAR.

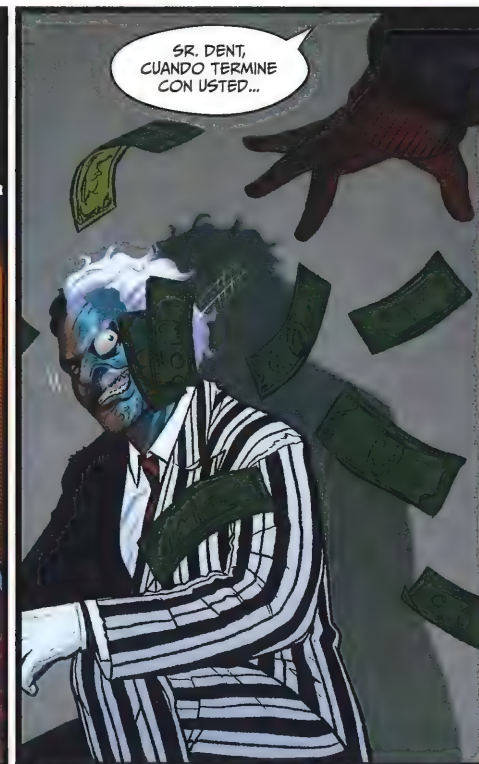
ERAS EL TIPO MÁS GUAPO DE BURNSIDE. LAS JOVENCITAS SE DESMAYABAN CUANDO LES DEDICABAS UNA SONRISA.

ESA CARA TE HABRÍA LLEVADO A CUALQUIER SITIO.

PERO YA CONOCES ESE VIEJO CHISTE... SOBRE EL TIEMPO...

...TARDE O TEMPRANO TIENES LA CARA QUE MERECE.

Y AHORA DISCÚPAME. DEBO HACER UNA LLAMADA.





¡SOCOOORRO!
¡QUE ALGUIEN
ME AYUDE!

DIOS MÍO.
¡ES HARVEY
DENT!

¡DEPRISA! ¡EL
SR. DENT ESTÁ
EN APUROS!



¡AGARRADLE! ¡LE HA
DISPARADO A JEROME!
¡HA...!

¡GNUMHHH!

MENTIROSO
HIJO DE...

ATRAPAD A
ESE MALNACIDO. ¡HA
DISPARADO CONTRA
EL SR. OTIS!



NO TE MUE-
VAS, PEDAZO
DE...

ESPERAD UN POCO.
ES DRAKE WINSTON.
¿POR QUÉ IBA EL A...?

DINERO.
HAY MILES DE
DÓLARES AHÍ
DENTRO. ES-
PARCIDOS POR
EL SUELO...

NO ES
CIERTO. HA
SIDO ÉL.
¡SOLTADME!



ES USTED UN GRAN
HOMBRE, SR. DENT. ME
ALEGRA TENERLE
DE VUELTA.

¿PODRÁ
CONducir?

GRACIAS.
SÍ.

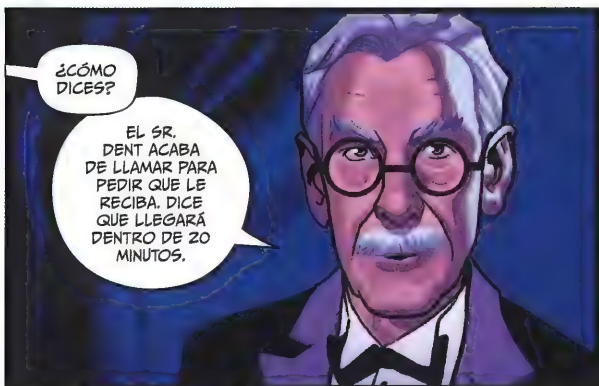
NO DEJÉIS ESCAPAR A
ESE GAMBERRO HASTA
QUE VENGA LA POLICÍA.



HAN ENCONTRADO A CARMINE
FALCONE EN UN MALETERO...
A JEROME OTIS ABATIDO
DE UN TIRO EN SU
TALLER...

PARECE QUE
HARVEY NO
PUEDE DEJAR
DE MATAR.

TAL VEZ
AÚN NO HAYA
TERMINADO,
SEÑOR.



¿CÓMO
DICES?

EL SR.
DENT ACABA
DE LLAMAR PARA
PEDIR QUE LE
RECIBA. DICE
QUE LLEGARÁ
DENTRO DE 20
MINUTOS.



ESTARÉ
PREPARADO.
Y, ALFRED... NO
INTERFIERAS.

TENGO
QUE HACER
ESTO BIEN.



EL SR. BRUCE WAYNE. ESTÁS HECHO CISCO.

BONITA CUEVA. SERÍA UNA LÁSTIMA QUE LE SUCE-DIERA ALGO MALO.

LO MISMO DIGO, HARVEY.

UNA PREGUNTA, HARVEY...

¿...PODRÍA VER LA MONEDA MÁGICA? ¿LA QUE ES CAPAZ DE CAMBIAR EL DESTINO?



¿POR QUÉ NO? AHORA QUE TRABAJAS PARA MÍ...

GUARDAESPAL-DAS. EJECUTOR. ASESINO PROFESIONAL. TAREAS DOMÉSTICAS...



POR CIERTO... TU AYUDANTE DE TRES AL CUARTO ESTÁ EN UNA CELDA. DICEN QUE LE HA PEGADO UN TIRO AL SR. OTIS.

PUEDE QUE SE LIBRE DE ESO. PERO SI LE RELACIONAN CON LA PALIZA A LOS POLIS DE LOS DISTURBIOS, IRÁ DIRECTO A LA CÁRCEL.



IGUAL QUE TÚ, SI LA POLI VE ESTO. Y SI RESULTA QUE YO... MUERO ANTES QUE TÚ... POR EL MOTIVO QUE SEA... CRÉEME, LO VERÁ.

¿NO TE SIENTES UN POCO MÁS... COLABORATIVO?



NUNCA VOY A SER TU ARMA, HARVEY. IRÉ A POR TÍ. TENDRÁS QUE MATARME... SI PUEDES.

ESTA DE AHORA MISMO ES TU MEJOR OPORTUNIDAD.

SI INSIS-TES...



PERO ¡ESPERA! HAY OTRA CARA DE LA MONEDA...



"...LO QUE PUDO HABER SIDO."

"TRABAJABAS CON BATMAN DESDE EL PRINCIPIO. PARA QUITAR DE EN MEDIO A LA MAFIA Y A LOS POLÍTICOS CORRUPTOS."

"TE QUEMARON LA CARA CUANDO TE ACERCASTE DEMAGIADO. PERO NUNCA TE RENDISTE."

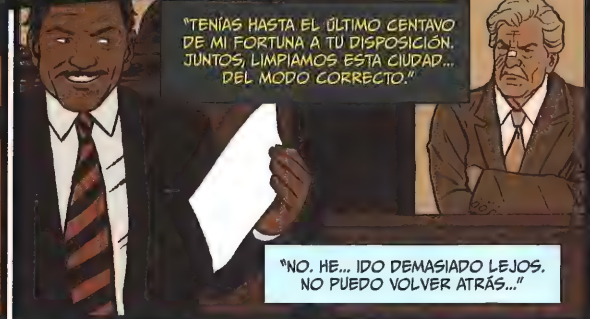


"EN PRIMER LUGAR, TE RECONSTRUIMOS LA CARA. TE RECUPERASTE. MIENTRAS TANTO, YO ME DEDICABA A ARRINCONAR A LOS MALOS."



"TRAS UNOS MESES EN TERAPIA... VOLVISTE A CASA COMO UN HÉROE."

"PARA ENTONCES, YO YA ME HABÍA... RETIRADO."



"TENÍAS HASTA EL ÚLTIMO CENTAVO DE MI FORTUNA A TU DISPOSICIÓN. JUNTOS, LIMPIAMOS ESTA CIUDAD... DEL MODO CORRECTO."

"NO. HE... IDO DEMASIADO LEJOS. NO PUEDO VOLVER ATRÁS..."



QUE DECIDA LA MONEDA.

VAMOS, HARVEY. ¡SÉ QUIEN SIEMPRE ESTUVISTE DESTINADO A SER!



PERO ¿QUÉ...?

¿ISELINA?



¡MENTIROSO! TRAMPOSO...





ADIÓS.

GRACIAS
POR TODO.



¡BRUCE!
DIOS M...

VEEEN,
GATITA
BONITA...



¡HARVEY!



¡GNA
AAA
HHH!



VOY A
BAJAR.
NO TE
SUEL-
TES.

NO
PASA NADA.
HEMOS
VENCIDO.

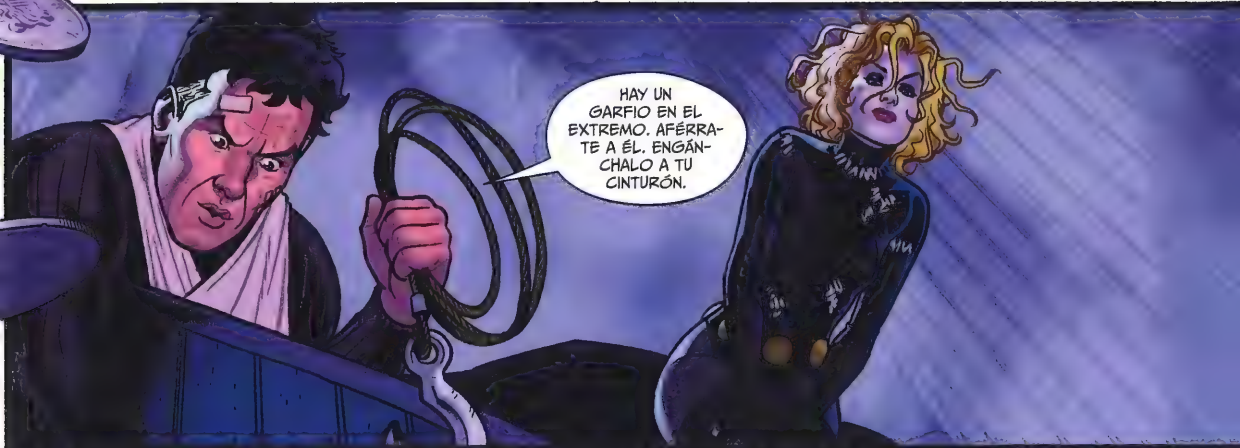
PUEDO
VERLO COMO SI
ESTUVIERA ILUMINADO
PARA MÍ. EL CAMINO. HA-
CIA EL FUTURO. CADA
DECISIÓN QUE
TOMAMOS...



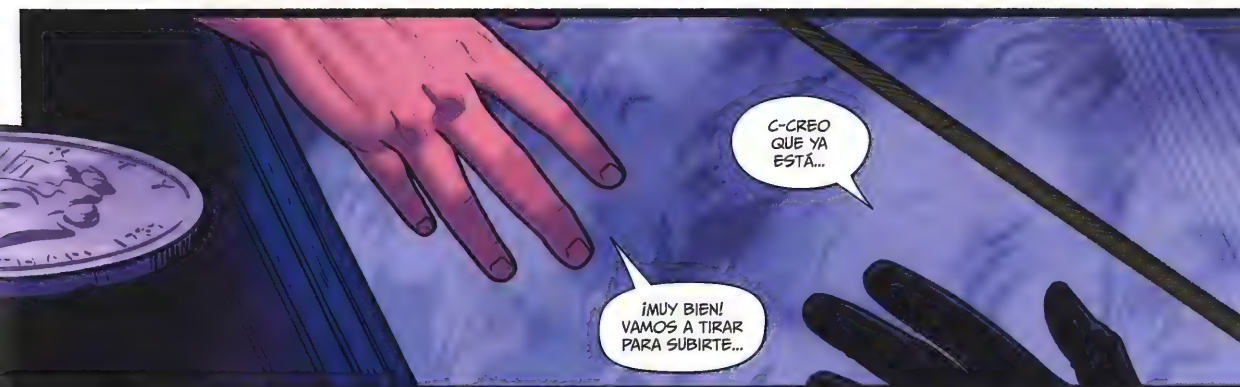
COSTILLAS
DARADAS. NO PUE-
DO... SUBIRTE...

TOMA.

AGUANTA.
YA LLEGA EL
CABLE...



HAY UN
GARFIO EN EL
EXTREMO. AFERRA-
TE A ÉL. ENGÁN-
CHALO A TU
CINTURÓN.



C-CREO
QUE YA
ESTÁ...

¡MUY BIEN!
VAMOS A TIRAR
PARA SUBIRTE...



¡...Y ES
PRECIOSO!

SOMOS
VIEJOS, BRUCE.
SOMOS AMIGOS.
Y HEMOS MARCADO
LA DIFERENCIA. LAS
VIDAS DE LA GENTE
SON MEJORES.
¡MÁS FELICES!

¡Y BARBARA!
¡ELLA ME
PERDONA!



LAS DOS GOTHAMS.
AHORA SON UNA
SOLA...

...Y TODO
HA MERECIDO LA
PENA. YA NO NOS
NECESITAN.
PODEMOS...

YA
CASI LO
TENGO.

AL FIN...
PODEMOS...



...SOLTAR
LASTRE...



¿LA HAS DEJADO ENTRAR?

USTED ME HABÍA DICHO QUE NO INTERVINIERA, SEÑOR. NO QUE...

MALA COSTUMBRE, ALFRED.

ESO ES... ¿UN COLLAR FELINO, SEÑOR?



CON UN MICROFONO.

LA GATA LLEVABA UN MICROFONO DESDE EL PRINCIPIO.

ELLA SIEMPRE SUPO CUANDO APARECER...



GRACIAS POR HABER LLEVADO A COMISARIA LA PISTOLA DEL SR. DENT. ME HAN SOLTADO A CAUSA DE ESO.

A ESE "SOPLÓN ANÓNIMO" LE LLEVÓ UN DÍA Y MEDIO ENCONTRARLA ENTRE LOS ESCOMBROS.

AHORA LA POLICIA TIENE TUS HUELLAS. DEBES USAR GUANTES.



¿ESO ES LO QUE QUERÍAS DARME? ¿UNA BICICLETA OXIDADA?

TOMA. TE HARÁN FALTA LAS LLAVES.



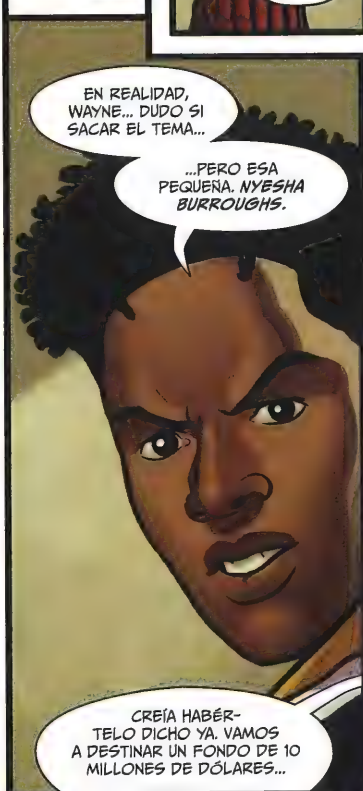
¿LLAVES?

PULSA DOS VECES.



VALE, LO CAPTÓ. UN HOLOGRAMA. ¡MOLA!

LO QUE QUIERAS, DRAKE. LO QUE PUEDA DARTE...



EN REALIDAD, WAYNE... DUDO SI SACAR EL TEMA...

...PERO ESA PEQUEÑA NYESHA BURROUGHS.

CREÍA HABÉRTELO DICHO YA. VAMOS A DESTINAR UN FONDO DE 10 MILLONES DE DÓLARES...



Esas pruebas se han adquirido ilegalmente. Podrían estar alteradas... Resultar inadmisibles en un tribunal...

...El "fruto del árbol venenoso".

Pero tengo acceso a ciertas comunicaciones privadas que le permitirían dar con las pruebas sólidas que necesita...

...Para cerrar el caso en el que trabajaba el Sr. Dent

Ese caso inculpará a los élites de Gotham.

Ya decidirá usted si está dispuesta a granjearse enemigos tan poderosos.

TRANSFERENCIA DESDE CUENTA #:

BURAYNE-DK698475393-873YEE4

DISPONIBLE: 37.054.992,50 \$

A CUENTA #:

BASTET-SKN836485-ADU238397646

DISPONIBLE: 17.008.531,66 \$

TRANSFERENCIA EN CURSO

Si lo está, será un placer para mí ayudarla.

Espero que me considere su amiga... su orientadora... y si me permite la osadía...

...Su oráculo.

Creo que si las dos somos capaces de trabajar en equipo...

...Algún día, no muy lejano, la ciudad que ambas amamos será un lugar muy distinto.



LUEGO.

¡ES LA HO-
RA DEL BAÑO,
ALBOROTADO-
RES! DADLE A
PAPÁ UN BESO
DE BUENAS
NOCHES.

BUENAS NOCHES,
BRUCE JR.

BUENAS
NOCHES, TIVALI...



...BUENAS NOCHES,
NYESHA.

¡DAOS PRISA
SI QUERÉIS
VER A LA ABUELA
Y AL ABUELO!



¿SEÑOR? HAN
LLEGADO SUS
INVITADOS.

¡MAMÁ!
¡PAPÁ!

¿SEÑOR?



¿SEÑOR?

UNGH...
¿QUÉ...?

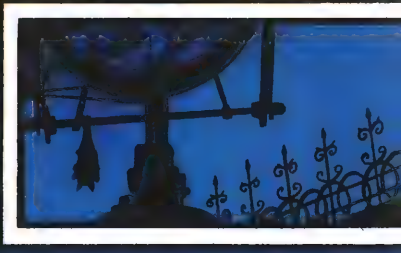
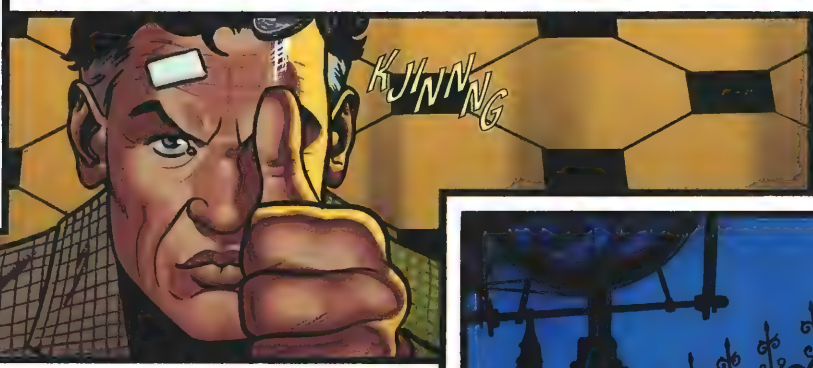
ME HABÍA
PEDIDO QUE LE
DESPERTARA A
MEDIANOCHE.



¡SÍ...
GRACIAS,
ALFRED.

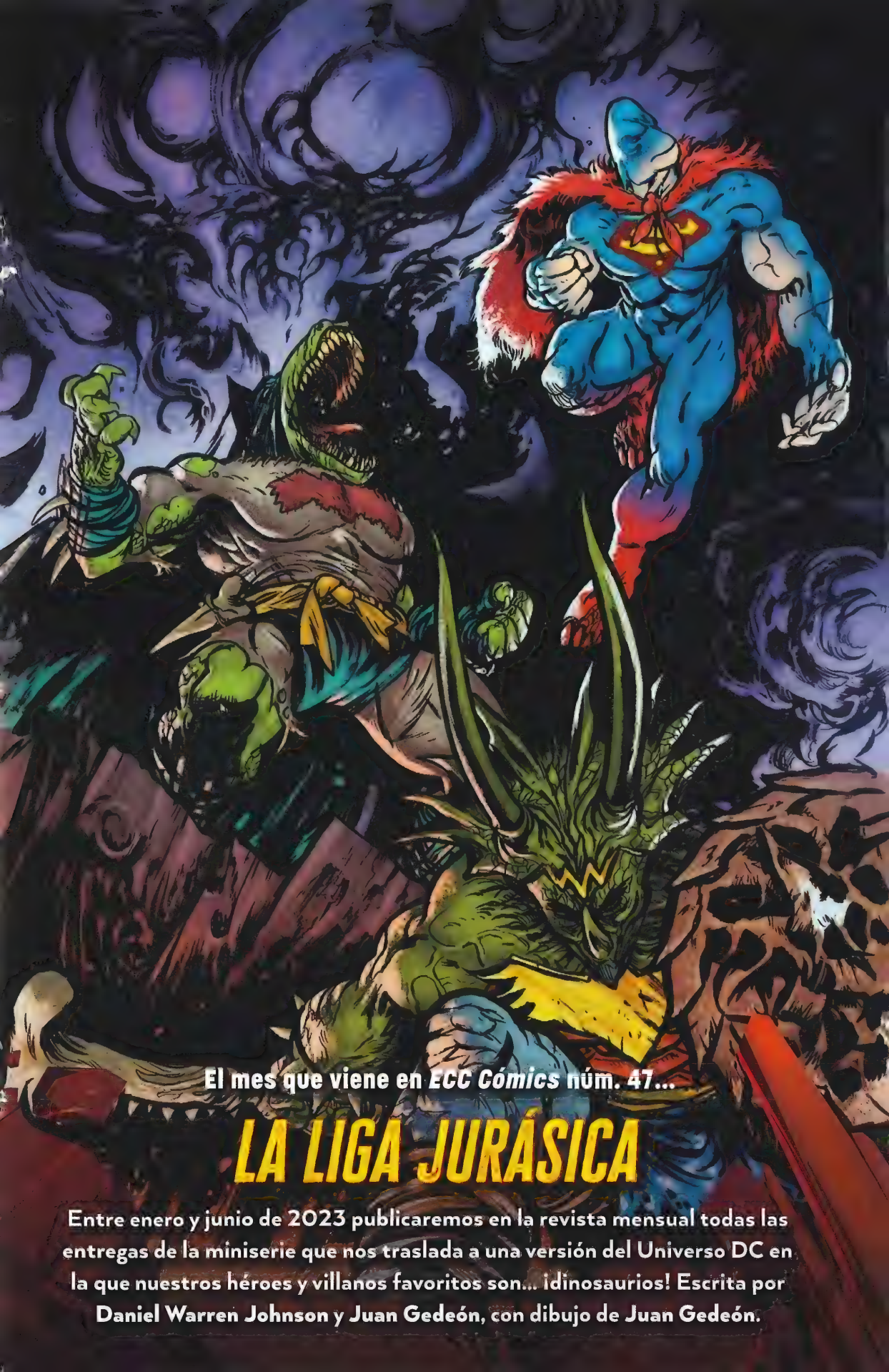
¿VA USTED A...
SALIR, SEÑOR?

EN REALIDAD...
NO LO HE DECIDIDO.
YO...



SOMBRA

CONCLUSIÓN SAM HAMM guion JOE QUIÑONES dibujo y portada
LEONARDO ITO color JULIÁN TOTINO TEDESCO portada alternativa
ANDREW MARINO editor BATMAN creado por BOB KANE con BILL FINGER



El mes que viene en *ECC Cómics* núm. 47...

LA LIGA JURÁSICA

Entre enero y junio de 2023 publicaremos en la revista mensual todas las entregas de la miniserie que nos traslada a una versión del Universo DC en la que nuestros héroes y villanos favoritos son... idinosaurios! Escrita por Daniel Warren Johnson y Juan Gedeón, con dibujo de Juan Gedeón.

Portada de *La muerte de la Liga de la Justicia*
Dibujo de Daniel Sampere y Alejandro Sánchez



LA CAÍDA DE LA JUSTICIA

La Liga de la Justicia se enfrenta a su propia destrucción. Paria y sus Ejércitos Oscuros han provocado un terremoto en el corazón del Universo DC y ahora serán las nuevas generaciones las que descubrirán que el precio de ser un superhéroe es mucho mayor de lo que imaginaban.

de David Lora

Imagen de *La muerte de la Liga de la Justicia*
Dibujo de Rafael Sandoval



Hay pocos universos de ficción y fantasía –a excepción, quizás, de mundos surgidos de la fantasía oscura o *grimdark*– que convivan tan a menudo con las crisis como el Universo DC. Pero no solo con tanta frecuencia, sino con una experiencia bien llevada, acostumbrada a ellas, a las crisis, y conscientes de que, tarde o temprano, volverá a surgir una nueva. Efectivamente, así ha sido. Cumpliendo con el dicho, más pronto que tarde los grandes superhéroes de DC Comics se ven obligados a enfrentarse a otro cataclismo existencial que pone en peligro sus vidas. Pero ahora las consecuencias se han disparado hasta rozar lo inverosímil. Porque esta vez no serán uno o dos nombres. Esta vez no despediremos a un personaje o una dimensión alternativa. No. Esta vez estamos delante de ***La muerte de la Liga de la Justicia***.

Orquestado por Joshua Williamson, ***La muerte de la Liga de la Justicia*** sirve como antesala al evento ***Crisis Oscura***, que tiene en vilo a toda la comunidad de lectores y que llegará a las

librerías españolas a partir de 2023. Nunca antes habíamos presenciado tanta destrucción en un espacio de tiempo tan corto y con unas repercusiones tan devastadoras. En esta ocasión, el cambio generacional no se va a dar, se va a obligar.

Como decimos, ***La muerte de la Liga de la Justicia*** es un prólogo de ***Crisis Oscura***, uno de esos clásicos “camino a” que siempre se incluyen en los recopilatorios. Por lo tanto, no estamos hablando únicamente de un especial, sino de un título que expone la importante antesala de lo que está próximo a suceder y que es prácticamente “obligatorio” leer para conocer el motivo por el que ***Crisis Oscura*** tiene un conjunto de protagonistas alejado de los héroes clásicos y un villano extraordinariamente peligroso.

Paría y su Ejército Oscuro van a golpear con tanta fuerza el corazón del Universo DC que van a dejar un mundo huérfano de leyendas. Superman, Batman, Wonder Woman...

Los grandes héroes de los cómics se verán enfrentados a una amenaza mayúscula, una amenaza para la que no estaban preparados y por la que pagarán el precio del desconocimiento con la moneda del sufrimiento, la muerte y el olvido.

Porque esto, tanto ***La muerte de la Liga de la Justicia*** como ***Crisis Oscura***, no es otra cosa que la lucha entre la luz y la oscuridad. La oscuridad más pura y desatada, pero oscuridad, al fin y al cabo. En ese maniqueo territorio donde se mueven los cómics de superhéroes, DC siempre ha sabido colocar sus piezas con sabiduría y excelencia, conscientes de que la tensión entre lo blanco y lo negro no tiene por qué resultar superficial, pues en medio siempre hay una gran escala de grises que permite explorar conceptos mucho más profundos.

Precisamente, ***La muerte de la Liga de la Justicia*** es un ejemplo idóneo para representar esto. Los grandes héroes –la luz– se enfrentan a un villano y un ejército terribles –la oscuridad– y

Imagen de *La muerte de la Liga de la Justicia*
Dibujo de Rafael Sandoval

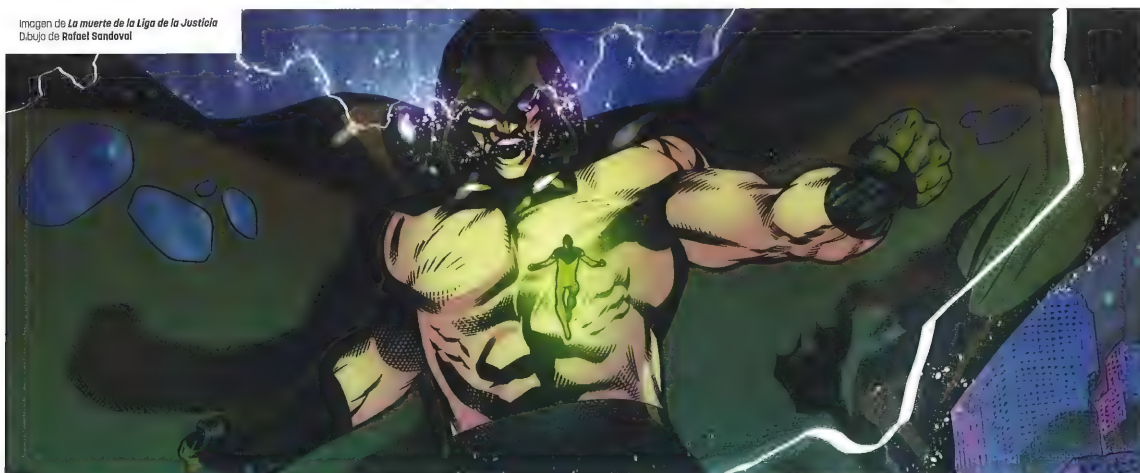


Imagen de *La muerte de la Liga de la Justicia*
Dibujo de Rafael Sandoval



sucumben ante ellos. Las leyendas han caído. El mundo se ha quedado a oscuras. Debe ser otro grupo de superhéroes, uno más joven y menos experimentado, el que tendrá que dar la cara si quiere tener una oportunidad para sobrevivir, para salvar el universo. Pero ¿cómo pueden hacerlo? ¿Cómo triunfar allí donde tus mentores, tus símbolos, tus leyendas han fracasado inevitablemente? ¿Cómo lograr la victoria si incluso ellos perdieron?

“Una gran parte de esta historia trata sobre cómo los personajes del Universo DC reaccionan ante la idea de la muerte, considerando que todos han regresado de entre los muertos en algún momento”, afirmaba el guionista Joshua Williamson en declaraciones al medio *Comic Book*. En otra entrevista paralela concedida a *Polygon*, el autor hablaba sobre la recepción de los lectores. “Ha sido fascinante observar las diferentes

reacciones”, decía. “Algunas personas son desdeñosas y algo escépticas. Pero también hay personas cabreadas y realmente preocupadas, porque creen en esta historia y este mundo. Es fascinante, porque nuestros personajes reaccionan de la misma manera en la ficción.”

En definitiva, *La muerte de la Liga de la Justicia* –y, por consiguiente, *Crisis Oscura*– es un acontecimiento histórico en los cómics del Universo DC. Jamás hablamos estado delante de la caída de toda la justicia en bloque. Esta vez tendrán que ser “los que queden”, las nuevas generaciones de héroes de DC, quienes pongan el pecho frente a la boca del fusil y se planten ante la oscuridad para decirle: “No tenemos miedo, aunque conocemos las consecuencias”. ¿Serán capaces de darle la vuelta al marcador después de encajar tremendo golpe? Tendremos que leerlo para descubrirlo... –(DL)

Imagen de *La muerte de la Liga de la Justicia*
Dibujo de Rafael Sandoval



A LA VENTA EN DICIEMBRE DE 2022

La muerte de la Liga de la Justicia

Guion: **Joshua Williamson, Dennis Culver**

Dibujo: **Varios autores**

72 páginas | Rústica | 9 €

978-84-19549-40-2

El camino hacia *Crisis Oscura* empieza aquí.



Portada de *Green Lantern* núm. 11/120
Dibujo de Bernard Chang



Geoffrey Thorne acaba de finalizar su etapa en *Green Lantern*. 12 números llenos de intrigas políticas, westerns intergalácticos, viajes mesiánicos y misterios detectivescos en la hora más oscura para los Green Lanterns.

de Xose Aldámiz

Imagen de *Green Lantern* núm. 1/110
Dibujo de Dexter Soy



Geoffrey Thorne se encuentra entre una privilegiada minoría de escritores capaces de adaptarse a lo que sea que se les ponga por delante. En series como *La Liga de la Justicia en acción*, *Ben 10* y *Las reglas del juego*, el autor aprendió a amoldar sus propuestas al trabajo del resto de sus colaboradores. Cuando Thorne se acercó a DC lo hizo con una idea para *Green Lantern*. El concepto inicial consistía en una miniserie alrededor de John Stewart. Una evolución personal del personaje que pasó a ser mucho más debido a los cambios traídos por *Noches oscuras: Death Metal*, de **Scott Snyder** y **Greg Capullo**. *Frontera infinita* marcaba un nuevo futuro para el Universo DC y sus Green Lanterns. Este acontecimiento trajo una nueva dirección con una devastadora propuesta editorial que dejaría al cuerpo intergaláctico y sus guardianes al borde de la extinción. En lugar de considerarla un obstáculo, Thorne tomó esta premisa para convertirla en el foco de su macrosaga. El autor había encontrado el trasfondo en el que dar rienda suelta a su acercamiento a John

Stewart mientras colocaba en primera línea a personajes y conceptos de otros grandes autores. Había hecho de su etapa un complejo tapiz que empezaba en su final.

La primera toma de contacto vino con *Estado futuro: Green Lantern*. Este tomo presentaba un mañana en el que múltiples Lanterns dirigidos por John Stewart luchaban por la libertad varados en un mundo lejano sin el poder de sus anillos. El estilo severo y casi *underground* de **Tom Rayne** sirvió para contrastar la inmaculada imagen de estos policías espaciales. Sus diseños y batallas se regodeaban en la sociedad y el salvajismo de una guerra de trincheras con armas láser. Las respuestas sobre este apocalíptico porvenir llegaron con *Green Lantern* núm. 1/110. Con este número, Thorne tomaba el testigo de los laureados cómics de **Grant Morrison** y **Liam Sharp**, recopilados en *Green Lantern Saga*, con un cambio de protagonista. Hal Jordan quedaba de lado para dejar paso al frente del escenario al resto de sus compañeros.

La reciente creación de Planetas Unidos sirvió como telón de fondo de una nueva realidad geopolítica en la galaxia. Esta organización interplanetaria, aparecida en el futuro de la Legión de Superhéroes, nació en el presente de la mano de **Brian Michael Bendis** e **Ivan Reis** en *Superman vol. 3: La casa de El (Superman Saga)*. Con naturalidad, Thorne acogió a Planetas Unidos y las grandes Crisis para marcar un giro en el rol de los guardianes y la división sectorial del cosmos. Sectores oscuros por explorar y un contingente de Lanterns liderados por John prometían un curso que se vio truncado por un cataclismo.

Sin anillo de poder, John se vio varado en un lejano planeta con colonias dominadas por la ley del más fuerte. El espíritu del viejo Oeste se unió a la temática alienígena en una aventura inspirada por obras de la ciencia ficción como *The Expanse* o *Dune*. El plano físico y el psicológico se entremezclaron en una metamorfosis que llevó a John hacia un grandioso camino inspirado por el legado de

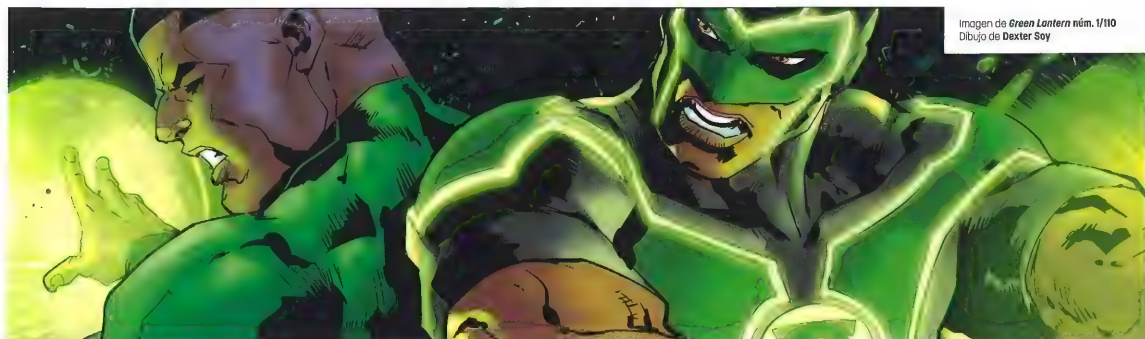


Imagen de *Green Lantern* núm. 1/110
Dibujo de Dexter Soy

Imagen de *Green Lantern* núm. 8/117
Dibujo de *ChrisCross*



El Cuarto Mundo, de **Jack Kirby**. La vuelta de Tom Rayne supuso el punto perfecto para un *western* mesiánico alejado del *thriller* político que estaba ocurriendo en el centro del universo.

Ilustrada por **Marco Santucci**, la serie cedió las riendas de su subtrama en Oa a las últimas incorporaciones del universo Green Lantern. La aparición de Sojourner "Jo" Muellein, protagonista de la miniserie ganadora de los premios Eisner y Hugo **Sector lejano**, de **N.K. Jemisin** y **Jamal Campbell**, supuso uno de los grandes, y más inesperados, añadidos a esta etapa. Su anillo autorecargable y la seguridad de esta detective aficionada al manga la catapultaron hasta el liderazgo con un carisma capaz de hacer frente a Sinestro, las intrigas políticas y un misterio.

Junto a Muellein, destaca el papel de otra recién llegada. Keli Quintela, conocida como Teen Lantern, dejaba las páginas del **Young Justice** de Bendis, **Patrick Gleason** y otros autores para sumarse a los Lanterns veteranos.

El clima de inestabilidad de los Green Lanterns afectó el curso de todos sus integrantes, incluyendo a Jessica Cruz. Desde su aparición completa en **Liga de Justicia**, de **Geoff Johns** e **Ivan Reis**, esta aguerrida mujer ha afrontado grandes obstáculos. Su voluntad le permitió librarse de la influencia del anillo de Power Ring, el malvado *alter ego* de Hal Jordan de Tierra 3, para convertirse en una Green Lantern por derecho propio. Tal heroísmo le supuso un lugar en la Liga así como una miniserie junto a Simon

Baz escrita por **Sam Humphries** e ilustrada por **Ed Benes**. Sin embargo, los eventos de la etapa de *Throne* impulsaron un desvío en esta meteórica carrera. El guionista **Ryan Cady** y el dibujante **Sami Basri** aprovecharon las circunstancias para lanzar a la heroína ante una peligrosa situación cuya resolución impuso un destino inimaginable.

Puede que los Green Lanterns se hallen ante una de sus noches más oscuras, pero es en estas circunstancias cuando alcanzan sus días más brillantes. Thorne acogió conceptos y personajes ajenos para crear una historia coral propia que ha dejado a los Green Lanterns en uno de sus momentos de mayor fragilidad desde Parallax. —(XA)

Portada de *Green Lantern* núm. 4/113
Dibujo de *Bernard Chang*



ETAPA COMPLETA DE 12 NÚMEROS

Green Lantern núm. 1/110

Guion: **Geoffrey Thorne**
Dibujo: **Dexter Soy, Marco Santucci**
32 páginas | Gropa | 2,95 €
978-84-18931-72-7
Green Lantern regresará en 2023.



Portada de *Wonder Woman* de George Pérez: *La Mujer Maravilla - La saga completa*
 Dibujo de George Pérez



2 022 ha sido extraordinario para los lectores de cómics, que hemos podido disfrutar de títulos de gran calidad. Sin embargo, el año que ahora termina también ha tenido una cara amarga. Nos han dejado nombres imprescindibles del medio, auténticos talentos que dejan un vacío que difícilmente podrá llenarse. En *ECC Cómics*, queremos hacerles un pequeño homenaje con estas líneas y también con una emotiva historia protagonizada por uno de esos autores inolvidables que ya no están con nosotros.

de Fran San Rafael

George Pérez estuvo en activo desde mediados de los años setenta hasta 2019, año en que anunció su jubilación debido a una salud que no paró de empeorar hasta que llegó la noticia que nadie quería leer. Para muchos seguidores que llenaron las redes sociales de mensajes de afecto, fue el dibujante de superhéroes definitivo o, como mínimo, el mejor de su generación. Con una gran capacidad para distinguir a los personajes y con un don para las escenas de acción trepidantes, Pérez se especializó en historias de grupos como *Los Nuevos Titanes* y en eventos como *Crisis en Tierras Infinitas*, ambas en compañía de *Marv Wolfman*, una de sus principales parejas creativas. Y aunque tanto DC como Marvel recurrieran a él para sagas y tramas en que debían participar muchos personajes, su currículo también incluía tebeos que, en

principio, parecían menos ambiciosos, como su etapa en *Wonder Woman*, una de las más aplaudidas de la historia del personaje.

Se diría que pocos dibujantes han tenido un estilo tan apuesto al de George Pérez como **Tim Sale**. Con un trazo menos detallado pero con un virtuosismo narrativo rara vez visto, sus colaboraciones con el guionista **Jeph Loeb** dieron origen a algunas de las historias de Batman más recordadas de los años noventa. Juntos, nos deslumbraron en *El largo Halloween* y en *Victoria oscura*, a la que seguirían diversas secuelas más adelante. Sale también demostró una gran capacidad de adaptación cuando cambió las noches de Gotham City, la suciedad y los asesinatos en serie por la luminosidad de Superman en *Las cuatro estaciones*, que se convirtió en ape-

nas cuatro entregas en uno de los cómics más importantes de la larga trayectoria del Hombre de Acero. Su labor como portadista e ilustrador también será difícil de olvidar. ¿O acaso no son sus dibujos uno de los elementos que más se recuerdan de la serie televisiva *Héroes*?

El guionista **Alan Grant** fue uno de los grandes autores que cruzaron el charco en los años ochenta cuando DC Comics empezó a llenarse de talento británico. Aunque su obra sea menos conocida que la de contemporáneos como **Grant Morrison** o **Alan Moore**, Grant fue el artífice de algunas de las mejores historias del Caballero Oscuro de aquella época. Acompañado al principio por su coguionista **John Wagner** y siempre de la mano del enorme **Norm Breyfogle**, Grant dejó atrás las aventuras del Juez Dredd

Portada de *Batman: El largo Halloween*
Dibujo de **Tim Sale**



para ofrecernos las primeras apariciones de villanos de Batman hoy imprescindibles como Anarquía o el Ventrilocuo. Mención especial merece Victor Zsasz, el siniestro asesino en serie que se marca la piel cada vez que se cobra una víctima. Las aventuras que realizó en compañía de Breyfogle gustaron tanto que la editorial les concedió una serie propia, *Shadow of the Bat*, uno de los títulos imprescindibles de los años noventa por su inmensa calidad. Y aunque su carrera estadounidense estuviera tan ligada al Cruzado de la Capa, no fue el único héroe de DC que tocó con su genialidad, de la que también se beneficiaron Demon y, por supuesto, Lobo, que le debe algunos de los mejores tebeos de su polémica vida editorial.

Por su parte, **Neal Adams** llegó a DC Comics tras destacar en Charlton y en Warren para ofrecernos un estilo realista que desentonaba con la

moda de la época. Sin embargo, su impresionante labor en *Green Lantern / Green Arrow* y en las colecciones de Batman lo convirtió en un referente cuya influencia seguiría resonando durante décadas. Considerado uno de los dibujantes más importantes del género superheroico, igual que Pérez, Neal Adams nos siguió deleitando con su obras hasta casi el final de sus días. Y también es el protagonista de las próximas páginas, un homenaje en forma de cómic que protagoniza uno de sus personajes fetiche, esto es, Deadman. Mientras autor y héroe comparten una conversación, sus compañeros de profesión manifiestan lo que significó para ellos en una historia que escribe **Tom King** y dibuja **Josh Adams**, el menor de los tres hijos que el mítico artista nos deja en compañía de una producción envidiable que, como en los casos anteriores, seguirán disfrutando los lectores de las próximas generaciones. --(FSR)

Portada alternativa de *Batman contra Ra's al Ghul*
Dibujo de Neal Adams



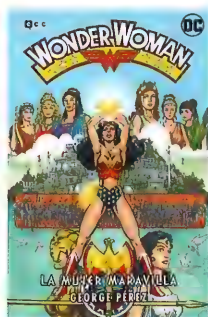
Imagen de *Green Lantern / Green Arrow*
Dibujo de Neal Adams



CUATRO MAESTROS, CUATRO IMPRESCINDIBLES

WONDER WOMAN DE GEORGE PÉREZ: LA MUJER MARAVILLA - LA SAGA COMPLETA

Guión: **George Pérez**, varios autores
Dibujo: **Varios autores**
672 páginas | Cartoné | 55 €
978-84-18962-56-4



BATMAN: LA SAGA DE RA'S AL GHUL - EDICIÓN DELUXE EN BLANCO Y NEGRO

Guión: **Dennis O'Neil**
Dibujo: **Varios autores**
232 páginas | Cartoné | 28 €
978-84-19210-11-1



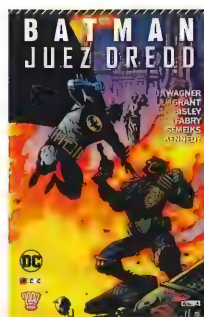
BATMAN: EL LARGO HALLOWEEN - EDICIÓN DELUXE

Guión: **Jeph Loeb**
Dibujo: **Tim Sale**
408 páginas | Cartoné | 46 €
978-84-19163-47-9



BATMAN / JUEZ DREDD

Guión: **Alan Grant**
Dibujo: **Varios autores**
304 páginas | Cartoné | 32 €
978-84-18225-92-5



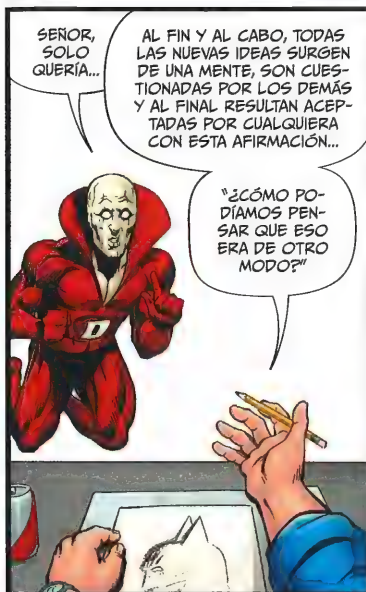
"Mientras estuvo entre nosotros, a menudo nos referíamos a Neal como una leyenda viviente. Consolémonos con el hecho de que la leyenda seguirá viva."

Cary Bates



"Neal fue como un padre para mí en muchos sentidos... Neal y toda esa experiencia me enseñaron un montón sobre los cómics, el dibujo... la vida, en realidad. Con él y con su familia tengo una deuda que jamás podré pagar."

Denys Cowan



"Neal era un auténtico guerrero de los derechos de autor. Tenía el poder y la capacidad de informar y provocar cambios, y hacía ambas cosas mediante su enorme talento como narrador. No es solo una leyenda, es una de las personas más importantes que han existido en la historia del medio."

Mike Gold



"Todos los dibujantes que habéis recibido vuestros originales de vuelta o habéis cobrado un incentivo o una regalía desde los años ochenta deberíais haberle enviado como mínimo una carta de agradecimiento a Neal Adams. Luchó mucho y durante mucho tiempo por aquello que tantos dan por sentado hoy en día."

Larry Hama



"Neal Adams dibujaba como un maestro del Renacimiento... pero el impacto de Neal va mucho más allá de su dibujo. Su lucha a favor de Siegel y Shuster fue un gesto crucial que antepuso el valor de los creadores a todo, de manera que sus derechos jamás pudieran verse ignorados de nuevo."

Jenette Kahn



CUESTA DESCRIBIR EL EJERCICIO DE LA IMAGINACIÓN PORQUE NO PARECE ALGO REAL.

¿CÓMO SE EJERCITA LA IMAGINACIÓN?

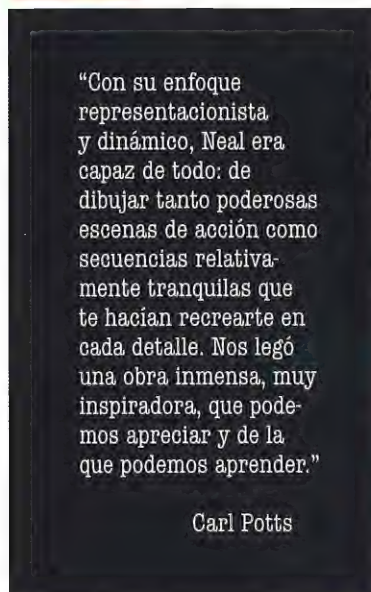


"Neal cambió las reglas del juego. Se convirtió en un puente entre generaciones. Obligó a la industria a rendir homenaje a sus veteranos y enseñó a los miembros de mi generación a respetarse a sí mismos."

Frank Miller

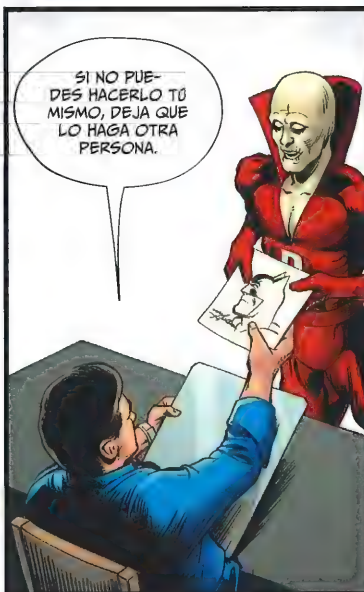


LA IMAGINACIÓN SE EJERCITA HACIENDO LO QUE PARECE IMPOSIBLE.

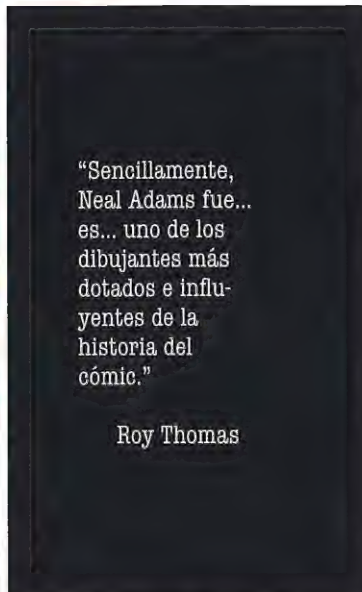


"Con su enfoque representacionista y dinámico, Neal era capaz de todo: de dibujar tanto poderosas escenas de acción como secuencias relativamente tranquilas que te hacían recrearte en cada detalle. Nos legó una obra inmensa, muy inspiradora, que podemos apreciar y de la que podemos aprender."

Carl Potts

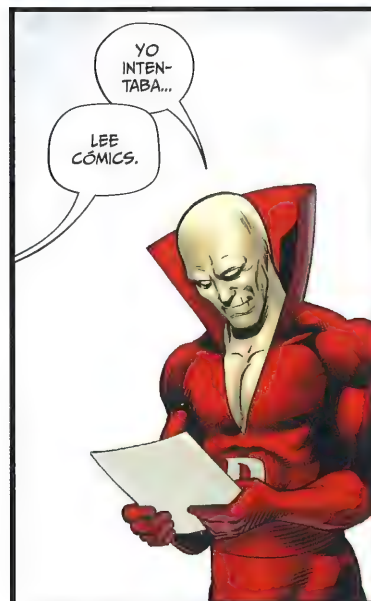


SI NO PUEDES HACERLO TÚ MISMO, DEJA QUE LO HAGA OTRA PERSONA.



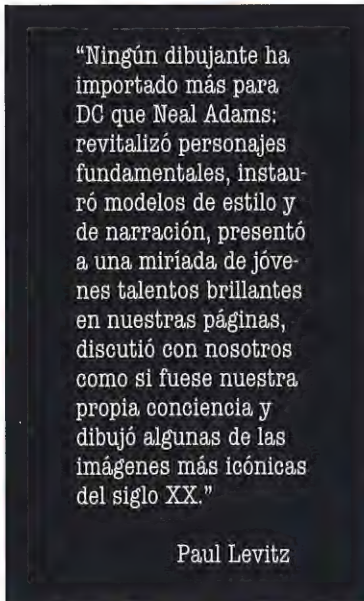
"Sencillamente, Neal Adams fue... es... uno de los dibujantes más dotados e influyentes de la historia del cómic."

Roy Thomas



YO INTENTABA...

LEE CÓMICS.



"Ningún dibujante ha importado más para DC que Neal Adams: revitalizó personajes fundamentales, instauró modelos de estilo y de narración, presentó a una miríada de jóvenes talentos brillantes en nuestras páginas, discutió con nosotros como si fuese nuestra propia conciencia y dibujó algunas de las imágenes más icónicas del siglo XX."

Paul Levitz



¡ASÍ ESTARÁS DISPUESTO A ACEPTAR LO IRRACIONAL Y LO IMPOSIBLE COMO ALGO POSIBLE!

YO SOLO INTENTABA DECIR...

"Que sean otros quienes expliquen con todo lujo de detalles el exquisito dibujo de Neal; mi mente no hace más que volver a los afectuosos recuerdos que tengo de haber trabajado con él."

Terry Austin

"Siempre le agradeceré a Neal que mejorase de forma tan drástica la vida de mi familia. Era un gran hombre."

Laura Siegel Larson

"Yo pensaba: '¿Cómo puedo estropear las tintas lo suficiente para que Neal y yo pasemos hablando unas horas más?'. Siendo justos, también me llamaba cuando algo le gustaba de verdad. Voy a echar de menos esas charlas."

Bill Sienkiewicz

"Neal no solo me enseñó a dominar los matices de gestos y expresiones... no solo me enseñó a defenderme. Me enseñó a defender y representar las causas en las que creo."

Jon Bogdanove

"La obra de Neal ha influido en todas las imágenes que he creado y sigue siendo mi modelo ideal, aquello a lo que aspiro al poner un lápiz sobre el papel."

Jim Lee

"Neal Adams es... una fuerza de primera magnitud que pocos pueden igualar y que se recordará a lo largo de toda la historia. Aquí ya ha hecho lo que tenía que hacer."

Michael Golden



La línea infinita

GUION DE TOM KING · DIBUJO DE JOSH ADAMS
COLOR DE HI-FI
EDICIÓN DE BRITTANY HOLZHERR

DIÁLOGO DE NEAL ADAMS CITADO DEL NÚM. 72 DE THE COMICS JOURNAL (MAYO DE 1982)

PARA CONOCER MÁS CITAS EN RECUERDO DE NEAL, POR FAVOR VISITAD WWW.DCCOMICS.COM/REMEMBERINGNEALADAMS



Portada alternativa de *Dragon Age: Asesino de magos*
Dibujo de Sachin Teng



FANTASÍA OSCURA

Llega de la mano de Greg Rucka y Carmen Carnero una nueva historia ambientada en el universo de la saga de videojuegos *Dragon Age*. Juntos dan nueva vida a este fantástico mundo en el que cuando la magia se descontrola tan solo hay un camino: acabar con ella. Esto es pura "espada y brujería". Esto es *Dragon Age: Asesino de magos*.

de Diego Matos

Imagen de *Dragon Age: Asesino de magos*
Dibujo de Carmen Carrero



La magia existe. En el mundo de *Dragon Age* hay seres superpoderosos capaces de manipular las energías místicas y usarlas en su beneficio. Conjurando demonios, hechizan objetos y hasta lanzan unas buenas bolas de fuego. El problema de la magia es que tiene un coste y muchos riesgos; hasta el de sufrir una posesión. Si un mago se topa en tu camino, las probabilidades de perecer de forma atroz son altas. Entonces, ¿qué se puede hacer para acabar con ellos? La respuesta es sencilla: contar con especialistas. Y no los hay mejores que Marius y Tessa. Ellos matan magos, siempre que el precio sea el correcto. Esta es su historia.

Una historia que se ubica en el trasfondo de los videojuegos de *Dragon Age*, serie de rol de alta fantasía creada por BioWare, compañía canadiense que también está detrás de *Baldur's Gate*, *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* o *Mass Effects* y que en 2007 fue adquirida por otra de las grandes, Electronic Arts. El primer *Dragon Age*, *Dragon Age: Origins*, llegó poco después, en 2009, mientras que su

continuación, *Dragon Age II*, vio la luz en 2011, cautivando a propios y a extraños. El último de la saga, por el momento, se pudo jugar en 2014 y se tituló *Dragon Age: Inquisición*. *Dragon Age* se ha convertido en un fenómeno multimedia, expandiéndose por novelas, juegos de rol y, por supuesto, cómics.

Dragon Age: Asesino de magos se puede leer de manera independiente y es un estupendo punto de partida aunque no se conozca el universo principal del que parte. Tiene como objetivo expandir aún más el mundo del videojuego, y a medida que los protagonistas, Marius y su ayudante Tessa Forsythia, avanzan buscando sus objetivos, se ven forzados a unirse a la Inquisición. La historia transcurre tanto antes como durante los eventos del tercer videojuego, detallando el auge de los Venatori, un culto de supremacistas que buscan sembrar el caos entre las naciones de Thedas para promover las maquinaciones del Antiguo, un ser que creen que restaurará la gloria pasada del Imperio.

Imagen de *Dragon Age: Asesino de magos*
Dibujo de Carmen Carrero



Imagen de *Dragon Age: Asesino de magos*
Dibujo de Carmen Carnero



ACCIÓN, REACCIÓN

En estas viñetas hay magia. La que instauro **Greg Rucka** en todo lo que escribe. El guionista norteamericano, artífice de grandes obras como *Gotham Central*, *Whiteout*, *Queen & Country*, *Lazarus* o *La Vieja Guardia*, se aleja del género negro, el crimen y lo superheróico para embarcarse en una historieta de espada y brujería con regusto clásico, donde los mercenarios protagonistas, en su periplo caozafortunas, se irán encontrando con elfos, demonios y cambiaformas en un rico mundo de fantasía. Su pluma no defrauda y vuelve a presentar una trama rica centrada en unos personajes redondos, atractivos para aquellos que se acerquen a este cómic de Dark Horse que ahora trae ECC a España.

Pero Rucka no está solo. En *Asesino de magos* forma tándem creativo con **Carmen Carnero**, una joven dibujante española que cuenta ya en su haber con un gran recorrido en el cómic norteamericano: *Miles Morales: Spider-Man*, *Capitana Marvel*, *Star Wars: El Ascenso de Kylo Ren* o *Patrulla-X: Roja*. El reconocible estilo de Carmen fluye al servicio de la historia desde las primeras viñetas, con una puesta en página dinámica y variada, que destaca, sobre todo, en las trepidantes escenas de acción. Rucka y Carnero, Carnero y Rucka; un equipo creativo que invita a los lectores a entrar en un nuevo mundo fantástico repleto de posibilidades.

Tolkien, el padre de la fantasía moderna, escribió en una ocasión: "Ancho, alto y profundo es el reino de los cuentos de hadas, y lleno todo él de cosas diversas: hay allí toda suerte de bestias y pájaros; mares sin riberas e incontables estrellas; belleza que embelesa y un peligro siempre presente; la alegría, lo mismo que la tristeza, son afiladas como espadas. Tal vez un hombre pueda sentirse dichoso de haber vagado por ese reino, pero su misma plenitud y condición arcana atan la lengua del viajero que desee describirlo. Y mientras está en él le resulta peligroso hacer demasiadas preguntas, no vaya a ser que las puertas se cierren y desaparezcan las llaves". La puerta a *Dragon Age* está abierta de nuevo. Al otro lado esperan Tessa y Marius deseosos de compartir sus aventuras en esta suerte de cuento de hadas moderno. Que ningún mago se atreva a robarles las llaves... --(DM)

Imagen de *Dragon Age: Asesino de magos*
Dibujo de Carmen Carnero

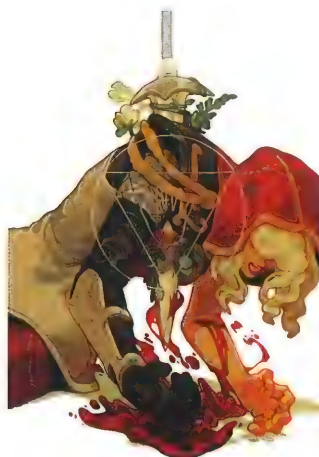


YA A LA VENTA

Dragon Age: Asesino de magos

Guion: **Greg Rucka**
Dibujo: **Carmen Carnero**
120 páginas | Cartoné | 17,95 €
978-84-19518-95-8

Nuevo tomo de la saga a la venta en febrero de 2023.



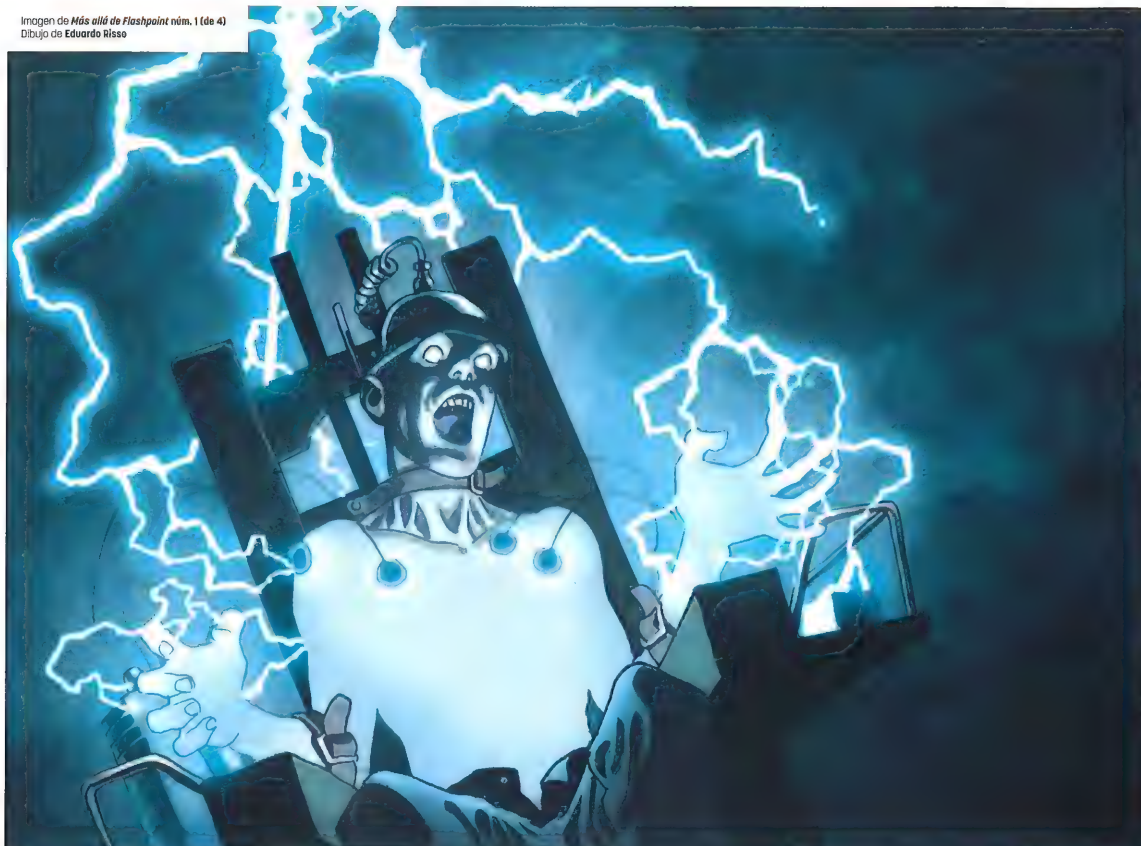
Portada alternativa de *Más allá de Flashpoint* núm. 1 (de 4)
Dibujo de Dexter Soy



Flashpoint, el gran evento que cambió el universo de DC Comics para siempre, regresa con *Más allá de Flashpoint*, una serie limitada donde nos reencontramos con su trágico Batman. Una historia marcada por el suspense y la esperanza en un mundo sin ella, que expande esta tenebrosa versión hacia nuevas fronteras.

de Reme B.

Imagen de *Más allá de Flashpoint* núm. 1 (de 4)
Dibujo de Eduardo Risso



En 2011, el guionista **Geoff Johns** y el dibujante **Andy Kubert** dieron forma a **Flashpoint**, un evento que presentaba una versión alternativa y más oscura del Universo DC y donde conocíamos de forma muy distinta a nuestros héroes y villanos favoritos. Dicha línea temporal fue originada después de que Barry Allen retrocediera en el tiempo para salvar a su madre, teniendo éxito en su hazaña pero causando, como consecuencia, un desequilibrio en su mundo y en las vidas de todos los demás al volver al presente. Finalmente, y con la ayuda de Thomas Wayne, el Batman de ese universo, Flash conseguía establecer de nuevo la línea temporal que todos conocemos, aunque con algunos cambios permanentes que perduran hasta hoy y que dieron lugar a los **Nuevos 52** y, posteriormente, a **Renacimiento**.

Flashpoint es uno de los cómics modernos más aclamados por los lectores de DC y su trama principal fue adaptada en la cinta de animación *Justice League: The Flashpoint Paradox* en 2013. También ha servido como inspiración para la próxima película de acción real protagonizada

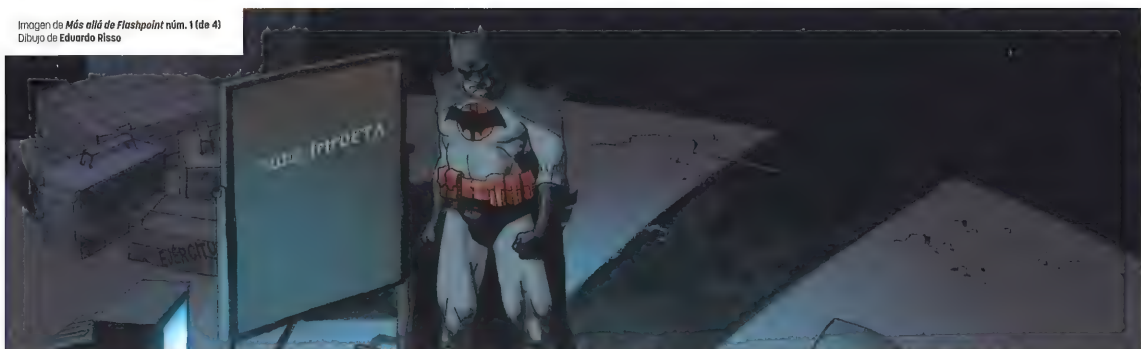
por el Velocista Escarlata: *The Flash* (**Andy Muschietti**, 2023). Ahora, y gracias a un equipo creativo de éxito formado por Geoff Johns, **Tim Sheridan**, **Jeremy Adams** y los artistas españoles **Xermánico** y **Mikel Janín**, los lectores volverán a gozar de la oportunidad de sumergirse en este increíble universo con **Más allá de Flashpoint**, una miniserie de seis números protagonizada por Thomas Wayne que presenta una historia completamente original, con antiguas y nuevas incógnitas, que llevará a esta versión alternativa del Cruzado de la Capa hasta sus límites para reajustar su línea temporal.

Pese a que **Flashpoint** tuvo su punto y final hace más de una década, su Batman, Thomas Wayne, ha estado presente en el universo primario de DC, especialmente en los últimos años, donde tuvo un rol muy significativo en la etapa de **Tom King** en *Batman* (disponible en *Batman Saga*). Más tarde, Thomas encontraría su redención en *Frontera infinita*, un viaje que, de alguna forma, le lleva de regreso a su universo natal. Es en este punto donde **Más allá de Flashpoint** da su pistoletazo de salida y nos encontra-

Imagen de *Más allá de Flashpoint* núm. 1 (de 4)
Dibujo de Eduardo Risso



Imagen de *Más allá de Flashpoint* núm. 1 (de 4)
Dibujo de Eduardo Risso



mos con un Batman que quiere no solo averiguar cómo su mundo sigue existiendo, sino también cómo puede rehacerlo para crear algo mejor y traer de vuelta a su hijo fallecido, Bruce Wayne. Sus motivaciones le llevan a intentar que el Barry Allen de su tierra se convierta en Flash, pero su plan fracasa estrepitosamente cuando este es brutalmente asesinado. El temerario Hombre Murciélago dará inicio a una carrera contrarreloj para encontrar al culpable, unas pesquisas que le llevan a investigar una serie de asesinatos a manos de un desconocido que se hace llamar "el Asesino del Reloj", quien está eliminando concienzudamente a todas las personas que podrían producir un cambio en la línea temporal. El Caballero Oscuro no permitirá que nadie se interponga en su camino y, sin ningún tipo de escrúpulo, hará todo lo necesario para cumplir con su objetivo. Ya no tiene nada que perder. Son una persecución y un enfrentamiento que decidirán el destino de este universo para siempre.

Imagen de *Más allá de Flashpoint* núm. 1 (de 4)
Dibujo de Eduardo Risso



Geoff Johns, uno de los artífices de *Flashpoint*, revelaba para un importante medio norteamericano que siempre ha sentido la necesidad no solo de visitar esta parte del UDC, sino de contar una historia protagonizada por Thomas Wayne. El escritor también expresaba que otra de las razones para hacer *Más allá de Flashpoint* radicaba en su deseo de trabajar con algunos de los más talentosos guionistas y dibujantes del panorama actual, como son Jeremy Adams (*Flash*), Tim Sheridan (*Academia Titans*) y los dibujantes Xermánico (*Wonder Woman*) y Mikel Janín (*Batman*). Afortunadamente, su deseo se ha convertido en realidad y, junto a estos grandes autores, nos regala una historia de tintes oscuros, acción y misterio, con un Batman sin un código moral definido que hará las delicias de todos los lectores que ya eran amantes de *Flashpoint* o que disfrutaban de los universos alternativos y de las versiones más brutas y radicales del personaje. --(RB)

A LA VENTA EN DICIEMBRE DE 2022

Más allá de Flashpoint núm. 1 (de 4)

Guión: **Geoff Johns**

Dibujo: **Eduardo Risso**

40 páginas | Grapa | 3,75 €

978-84-19549-46-4

Periodicidad mensual.



facebook.com/ECCediciones | twitter.com/eccediciones | instagram.com/eccediciones | CanalECCediciones

Portada de *Demonic*
Dibujo de Dexter Soy



PACTOS, AUTODESTRUCCIONES Y VIÑETAS DEL INFIERNO

Skybound ofrece *Demonic*, uno de los cómics más estremecedores de los últimos tiempos. ¿Qué pasa cuando un impoluto policía termina poseído por un perverso demonio?

de Pedro de Mercader

Por mucho que el terror nunca pase de moda, ahora está viviendo un momento de efervescencia verdaderamente portentoso. Durante los últimos años han llegado a las librerías títulos tan interesantes como los editados bajo el paraguas de Hill House Comics, **The Nice House on the Lake** o, dentro de Skybound, **Outcast (Paria)** y la celebradísima **The Walking Dead (Los muertos vivos)**. Por si fueran pocos, el sello de **Robert Kirkman** presenta ahora **Demonic**, una oscura narrativa en la que el alma y la vida de un buen policía están en juego. Hay, además, un aire muy fresco, al venir orquestada por un equipo sin mucha experiencia previa en el campo: **Christopher Sebela (Batman: Detective Comics)** y **Niko Walter (Gasolina)**.

EL DIABLO NO VISTE DE PRADA

Nueva York, un crimen perturbador más. El detective Scott Graves, un hombre que vive una vida normal, acude a la llamada. Nada nuevo, salvo porque la escena del crimen es muy violenta. El hombre está curado de espanto, pero se ve extrañamente atraído hacia el caso... Hasta que su vida se ve alterada cuando su hija cae enferma. Hace un pacto con un seductor demonio: la vida de su hija a cambio de ser su esclavo. Él, inconsciente, acepta sin conocer las consecuencias. ¿Qué pasa si un hombre de ley intachable se convierte en el peor asesino en serie que ha visto la ciudad?

La premisa parece una versión de Fausto, donde el alma de un hombre virtuoso está en juego entre las fuerzas metafísicas del bien y del mal. El desarrollo, eso sí, es impactante, ambientándose en una ciudad cosmopolita y en una época contemporánea. Además de partir de un protagonista que está habituado a la violencia. Y todo viene por tratar de darle un acercamiento centrado en el realismo de las acciones de un personaje (dentro de las posibilidades que da un género como el terror).

La moralidad del protagonista es el centro de esta historia. Su lucha interna tiene que ver con si se impondrán sus instintos más básicos o, por el contrario, lo harán su corazón y su familia. En palabras de Sebela para la web oficial de Skybound: "Lo que más me inspiró fue la idea de que Scott está tratando de convertirse en una mejor persona y lidiar con la cuestión de si realmente lo es o si solo está fingiendo. Tuvo una infancia bastante complicada e hizo todo lo posible por construir una vida perfecta para compensarla, tiene todas las características de una vida idílica. Pero se las arregla para arruinarlo todo bebiendo, engañando y corrompiéndose".

Es la lucha contra los demonios internos. La pugna entre la pulsión autodestructiva frente la búsqueda por mejorar y no ceder ante aquello

Portada alternativa de **Demonic**
Dibujo de **Dexter Soy**



Imagen de *Demonic*
Dibujo de Niko Walter



que nos lleva a cometer atrocidades. Como en las mejores historias de terror, lo sobrenatural no deja de ser una metáfora distorsionadora de los pequeños conflictos de los personajes, cuando lo invisible se hace visible.

LA SEMILLA DE KIRKMAN

Todo comenzó con una idea del propio Kirkman que quedó en tierra de nadie. Por tanto, podría ser una prueba antes de lanzarse con *Outcast (Paria)*... En cualquier caso, cuando el proyecto cayó en manos de Sebela, le conquistó porque, con *Demonic*, podía hablar de sus propios miedos. Tal y como declaraba para CBR: "Creo que lo que me atrajo al título es la resonancia con

una pesadilla que tuve durante años, una en la que accidentalmente mato a alguien. Lo realmente aterrador es que me salgo con la mía, pero estoy constantemente preocupado de que en cualquier momento el 'ser ominoso' se entere y venga a buscarme. Es esa espera... Le das vueltas a todo. Esa fue la premisa de *Demonic*. (...) Realmente me concentré en el pavor y el estrés que conlleva guardar un secreto así".

El dibujante, Niko Walter, tuvo que poner un plus de esfuerzo, saliendo de su zona de confort creativa. Así lo confirmaba él mismo: "Antes de *Demonic*, al dibujar algo, lo diseñaba en base a mis puntos fuertes. Si tenía una idea

que dependía de algo especialmente difícil de dibujar, como caballos o una persecución, optaba por no hacerlo. O por cambiarlo. Pero esa opción desapareció". No en vano, aquí su estilo se asemeja más a la sequedad inquietante de *Paul Azaceta* que a sus trabajos anteriores.

Demonic no es una historia cómoda de leer, tampoco agradable. No lo es porque pone a cualquiera cara a cara frente a aquello en lo que no quería convertirse. Pero que eso no espante a nadie porque en eso consiste el terror: hacer que mires donde no deseas mirar. Pero lo haces, porque en el fondo, hay algo dentro de uno mismo que da miedo. --(PM)

Imagen de *Demonic*
Dibujo de Niko Walter



A LA VENTA EN DICIEMBRE DE 2022

Demonic

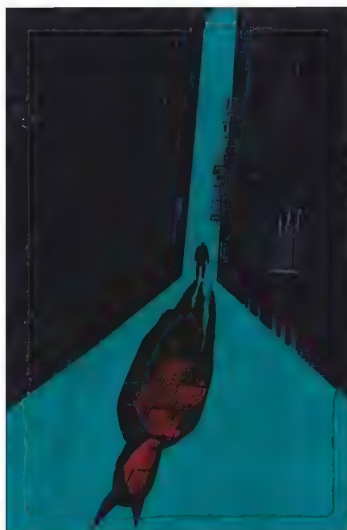
Guión: **Christopher Sebela**

Dibujo: **Niko Walter**

136 páginas | Cartoné | 18,95 €

978-84-19549-76-1

Toda la serie en un único tomo.



Portada de *Carnaza humana* núm. 1 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



Carnaza humana, de Kengo Mizutani, Yuu Kuraishi y Kazu Inabe, presenta una historia de supervivencia con rasgos distópicos, en la que el misterio y el terror visceral se dan la mano. Una serie cerrada de ocho volúmenes que cuenta con un magnífico apartado artístico, mostrando al lector la estética de lo macabro.

de Isaac Ulloa

Imagen de *Carnaza humana* núm. 1 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



Imagen de *Carnaza humana* núm. 1 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



Imagen de *Carnaza humana* núm. 1 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



le, un estudiante de instituto que sueña con ser pintor, come con su amigo Kazu en un local de comida rápida. Después de varias bromas acerca de la procedencia de la carne que contienen los *nuggets* favoritos de le, ambos salen del restaurante para tomar el bus. Es marzo todavía, pero una larga ola de calor está asolando el archipiélago nipón, subiendo las temperaturas a niveles insupportables. Además, otro extraño suceso mantiene preocupada a la población: las asiduas desapariciones de grupos de personas. Subidos en el autobús, y ajenos a esos problemas, los dos amigos conversan con tranquilidad acerca del futuro y las metas. le desvía unos instantes la mirada, se evade contemplando el mundo tras la ventana... y, cuando vuelve a mirar el interior del vehículo, el resto de los pasajeros

yacen inconscientes sobre los asientos. Poco después, su visión se difumina y lo engulle la oscuridad.

Un tiempo indeterminado más tarde, el adolescente se despierta confuso entre un montón de cuerpos hacinados que están siendo movidos en un amplio remolque. La angustia lo atenaza. Su cabeza está embotada, su respiración se entrecorta, pero logra atisbar su alrededor. Se encuentra en un almacén sombrío, donde se acumulan personas en cadena, desnudas e inertes, muchas de las cuales son apiladas y descuartizadas como si de ganado se tratase. Otras, sentadas y presas de un profundo trance, beben con los ojos desorbitados de unos tubos que caen del techo y que parecen contener una

substancia que los ceba y los convierte en auténticos animales. ¿Qué es ese lugar y quién lo ha llevado hasta allí?

Carnaza humana es un manga de terror de supervivencia que, a pesar de hacer uso de los mecanismos y situaciones propias del género, presenta un argumento poco habitual. Son importantes, en el desarrollo de la trama, la atmósfera claustrofóbica que envuelve a los personajes y el *gore* sin rodeos que proponen los autores. El almacén, donde tiene lugar gran parte de la acción, cobra vida de una manera muy real gracias a los planos explícitos de **Kazu Inabe** y las viñetas a página completa; tanto es así que casi se pueden escuchar los gritos de los moribundos, escuchar el crujir de los huesos o per-

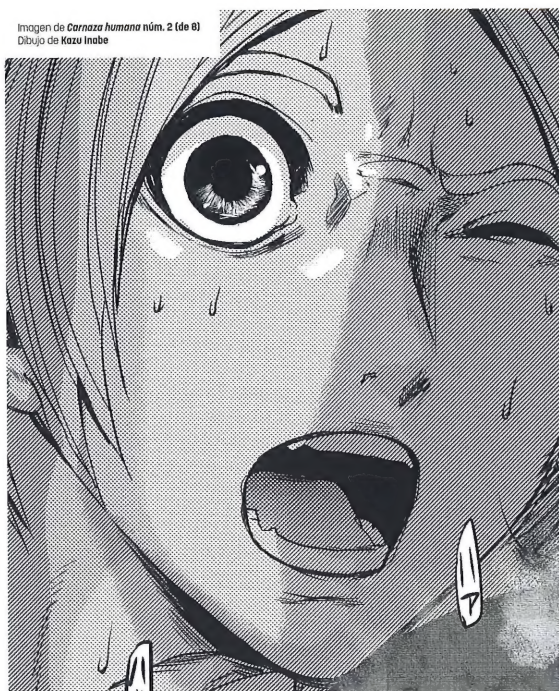
Imagen de *Carnaza humana* núm. 1 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



Imagen de *Carnaza humana* núm. 2 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



Imagen de *Carnaza humana* núm. 2 (de 8)
Dibujo de Kazu Inabe



cibir el olor acre que emana de los cuerpos. El *body horror*, tan destacado en autores como **Junji Ito**, tiene también gran importancia en la obra como componente clave a la hora de generar angustia e incomodar al lector.

A medida que la historia avanza, se comprende la singularidad de la misma. El misterio y la intriga que vertebran el sólido guion de **Kengo Mizutani** y **Yuu Kuraishi** hacen que el ritmo del manga sea desenfrenado. En pocas páginas, se concatenan revelaciones, situaciones perturbadoras, humor ácido y *cliffhangers* de infarto. En su desesperado viaje, le conocerá a otros personajes junto a los cuales deberá colaborar y hacer gala de astucia para escapar de ese perverso lugar. ¿Quién está detrás de ese secuestro en masa? ¿Forma todo parte de un experimento? ¿Cuál es la intención de crear semejante criadero de humanos? Estas preguntas, relativas al propio argumento de la obra, convergen con otras alejadas de la ficción y más cercanas a problemas de la actualidad y el futuro próximo, como son la alimentación, la sobrepoblación o el cambio climático.

La espina dorsal de esta sucesión vertiginosa de acontecimientos es el espectacular dibujo de Kazu Inabe. Cuenta con un trazo claro y vistoso, similar al de **Takeshi Obata** o **Nokuto Koike** de *Alimañas*, y utiliza una distribución de las viñetas ágil, intercalando *splash pages* para hacer más vibrante y sorpresiva la lectura. Digno de destacar es el virtuosismo que alcanza en la variedad de planos que utiliza para narrar la historia –contrapicados, aberrantes, cenitales– y en el dominio de la anatomía humana, que recuerda a **Shinichi Sakamoto** y que manifiesta a la hora de representar la morbidez de los cuerpos. –(IU)

YA A LA VENTA

Carnaza humana núm. 1 (de 8)

Guion: **Kengo Mizutani, Yuu Kuraishi**

Dibujo: **Kazu Inabe**

192 páginas | Rústica | 9,95 €

978-84-19351-93-7

Tres tomos publicados. Tomo 4 a la venta en 2023.

CARNAZA HUMANA 1

Guion: **Kengo Mizutani**
Dibujo: **Yuu Kuraishi**

Dibujo: **Kazu Inabe**



ECC

facebook.com/ECCediciones twitter.com/eccediciones Instagram.com/eccediciones CanalECCediciones

La firma de... RAÚL LÓPEZ

"Mi padre y mi madre se llaman David y Laura Kent. Viven en un pequeño pueblo de Kansas. Así que cuando yo aparecí... varón, de pelo oscuro, de facciones regulares... Bueno, claro está, me llamaron Clark." Con esta declaración de intenciones arranca la que está considerada por crítica y público una de las mejores historias de Superman, una obra que tiene la singularidad de no estar protagonizada por el héroe que los lectores conocen, sino por un joven nacido en Kansas con unos padres con un humor cuanto menos cuestionable. Ambientado en un mundo sin superhéroes, este cómic magníficamente escrito por **Kurt Busiek** y bellísimamente ilustrado por **Stuart Immonen** explora cómo sería llevar Clark Kent por nombre en Kansas con todo lo que ello representa y va un paso más allá en el momento en que el joven protagonista comienza a experimentar la adquisición de unos poderes similares a los de su ficticio tocayo. A partir de ahí, y con el conocimiento que cualquiera de nosotros tendríamos de las vicisitudes que representa tener superpoderes, Clark optará por emular a su homónimo tratando de ayudar en la medida de lo posible ante desgracias naturales o provocadas por el ser humano, siempre con un cuidado máximo en todo lo relativo a revelar su identidad y sobre todo el hecho de que haya adquirido ese don.

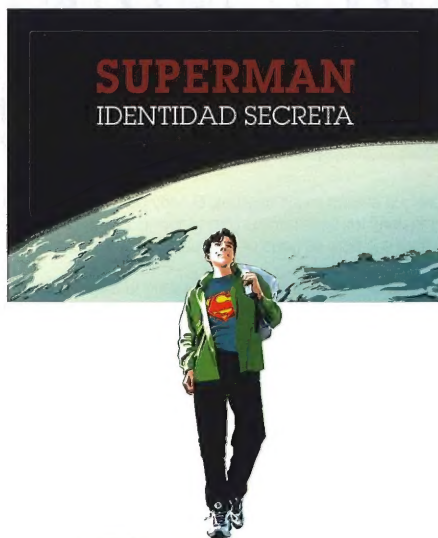
Estamos ante una obra maestra por muchos motivos. Por la capacidad que tiene Busiek de convertir en algo creíble que alguien en nuestro mundo adquiera superpoderes, y obviamente porque, al no estar sujeto a las tan manidas ataduras editoriales, es capaz de llevar a su personaje a varios puntos impensables en el momento de su publicación, como son la paternidad o el envejecimiento. En el apartado gráfico, Immonen deja de lado el estilo más superheroico que le había caracterizado en trabajos anteriores para deslumbrarnos con un trazo más realista, casi de fotonovela, que encaja a la perfección con una obra que justamente busca tener los dos pies en nuestro mundo.

Las grandes obras maestras deberían estar accesible siempre a todos los lectores, de ahí que forme parte de la línea DC Pocket. Y, como la joya que es, **Superman: Identidad secreta** también cuenta con una cuidada edición dentro de la línea Deluxe con un buen número de extras a la altura de la misma.

Raúl López es ingeniero informático de profesión, devorador de cómics por devoción y fundador y administrador de la web especializada Zona Negativa.

SUPERMAN: IDENTIDAD SECRETA (EDICIÓN DELUXE)

Guion: **Kurt Busiek**
Dibujo: **Stuart Immonen**
256 páginas | Cartoné | 33 €
978-84-19021-66-3



**KURT BUSIEK
STUART IMMONEN**



PARA PEDIR A PAPÁ NOEL

Nuc y el kit mágico

Guión: Núria Aparicio "La Pendeja"

Dibujo: Núria Aparicio "La Pendeja"

32 páginas | Cartóné | 9,95 €

978-84-19428-93-6

Un cómic mudo ideal para Prelectores (+3).
También disponible en catalán.



PARA PEDIR A MELCHOR

Wolfwalkers

Guión: Sam Sattin

Dibujo: Ross Stewart, Tomm Moore

272 páginas | Rústica | 19,95 €

978-84-19428-05-9

La adaptación de la película.
Recomendado para Preadolescentes (+9).



PARA PEDIR A GASPAR

Apestoso

Guión: Eleanor Davis

Dibujo: Eleanor Davis

48 páginas | Cartóné | 9,95 €

978-84-19351-20-3

Una historia hilarante para Primeros lectores (+6).



PARA PEDIR A BALTASAR

Simio y Armadillo a la conquista del mundo

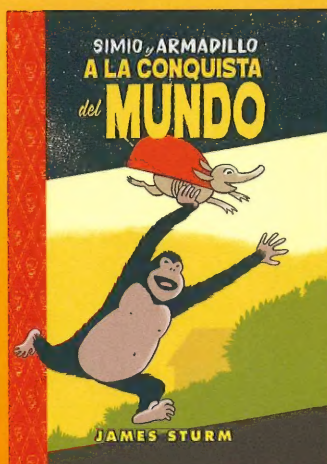
Guión: James Sturm

Dibujo: James Sturm

32 páginas | Cartóné | 17,95 €

978-84-19428-95-0

Un libro delicioso sobre la verdadera amistad.
Recomendado para Primeros lectores (+6).



CRISIS OSCURA EN TIERRAS INFINITAS

*Crisis en Tierras Infinitas. Crisis Infinita. Crisis Final.
Y ahora... ¡Crisis Oscura en Tierras Infinitas!*

DICIEMBRE 2022

- *La muerte de la Liga de la Justicia*

ENERO 2023

- *Liga de la Justicia: Rumbo a Crisis Oscura*

FEBRERO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 1 (de 7)

MARZO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 2 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Superman*

ABRIL 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 3 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Green Lantern*
- *Crisis Oscura: Flash*

MAYO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 4 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Wonder Woman*
- *Yo soy Batman* núm. 14

JUNIO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 5 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Green Arrow*
- *Crisis Oscura: Young Justice*

JULIO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 6 (de 7)
- *Mundos sin Liga de la Justicia: Batman*
- *Crisis Oscura: Superhijos*

AGOSTO 2023

- *Crisis Oscura en Tierras Infinitas*
núm. 7 (de 7)

SEPTIEMBRE 2023

- *Crisis Oscura: Big Bang*

